
FIRE EMBLEM THREE HOUSES
Águilas, leones y ciervos
GTM
JULIO 2019 · #043
DRAGON QUEST BUILDERS 2 · SUPER MARIO MAKER 2 · YUJI HORII · JUDGMENT · BLOODSTAINED



NÚM. 43 - JULIO 2019

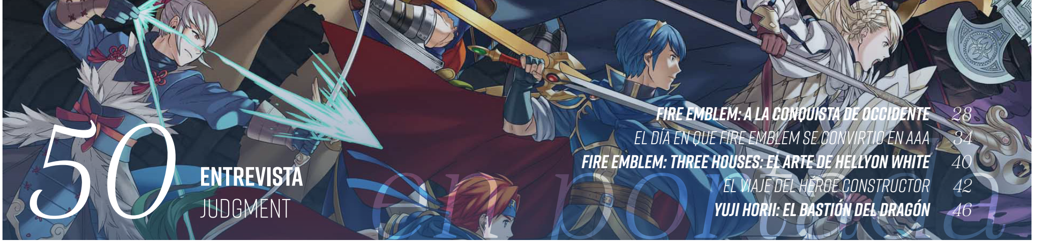


DIRECTOR
JUAN TEJERINA
SUBDIRECTOR
JUAN PEDRO PRAT
JEFE DE REDACCIÓN
BORJA RUETE
EDITORA
MARTA GARCÍA VILLAR
A FONDO
ALEJANDRO CASTILLO
LEVEL UP!
JUAN PEDRO PRAT
INSERT COIN
JAVIER BELLO
REDACCIÓN
ÁNGELA MONTAÑEZ
FERNANDO BERNABEU
GEMMA BALLESTEROS
INOCENCIO ESPEJEL
JUAN C. SALOZ
MARC ARAGÓN
MIGUEL ARÁN
RAMÓN MÉNDEZ
ROBERTO PINEDA
SERGIO C. GONZÁLEZ
COLABORAN
ADRIÁN SUÁREZ
ALEJANDRO REDONDO
BRUNO SOL
CARLOS FORCADA
JUAN MONTES
JULIÁN PLAZA
JOSÉ ÁLAMO
LAURA LUNA
PAZ BORIS
RAFA DEL RÍO
DIRECCIÓN DE ARTE
JUAN TEJERINA
DISEÑO Y MAQUETACIÓN
JAVIER BELLO
JUAN PEDRO PRAT
ILUSTRACIÓN
EVA M. MARTIN
HELENA "AREIDOLIA"
ISABEL M. FERNÁNDEZ
JAUME FONT ROSSELLÓ
JOSÉ "YUKARO"
SERGIO MELERO
SELENE "YUE" MIZUKIRZ
CORRECCIÓN
BORJA RUETE
MARTA GARCÍA VILLAR
SERGIO C. GONZÁLEZ
LOGÍSTICA Y SOPORTE
RAMIRO DÍEZ

GAMES TRIBUNE MAGAZINE

—
ISBN: 978-84-120759-0-8
DEPÓSITO LEGAL: M-23860-2019
PORTADA: FIRE EMBLEM T. HOUSES
ILUSTRA: HELLYON WHITE
PRIMERA EDICIÓN: JULIO 2019
—
IMPRESO EN MADRID

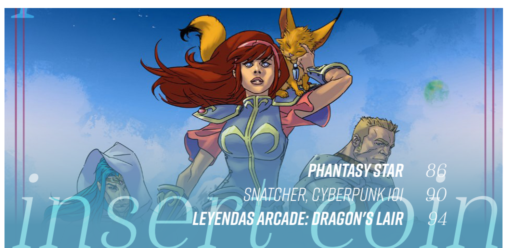

a fondo

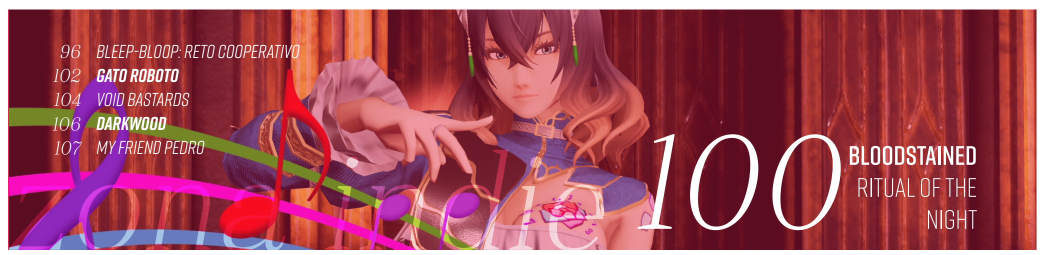

en portada


level up!

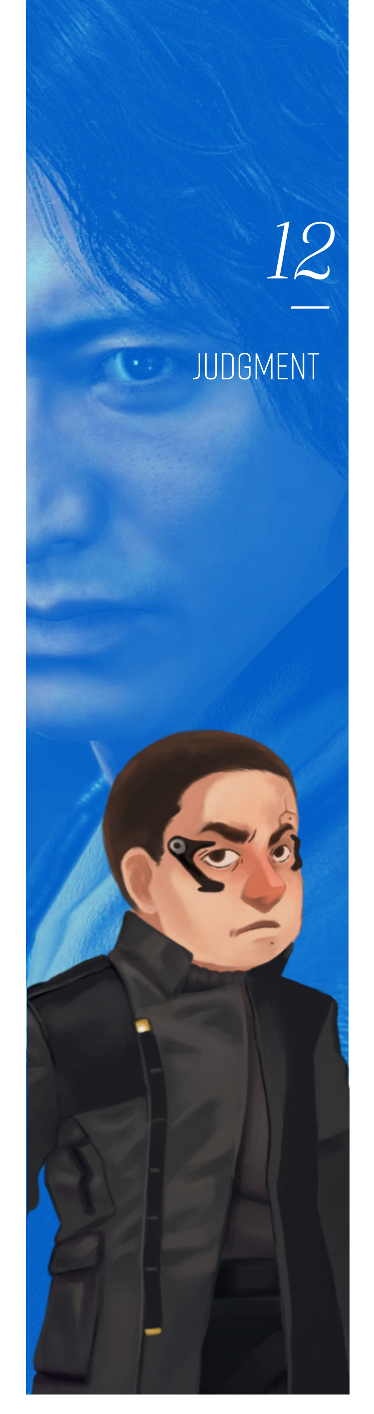


reseñas


insert coin


zona indie


la tribuna
ABRIENDO PÁGINA: UN E3 TANGIBLE QUE YA PIENSA EN LA SIGUIENTE GENERACIÓN (PÁG. 112)



ALEJANDRO CASTILLO

@acastillo117

RESP. A FONDO

...

Es la auténtica salud dentro del equipo, al que cariñosamente llamamos «Jamio». Su pasión por el análisis de videojuegos solo se ve rivalizada por su amor por el mundo del camión. Es un veterano y un auténtico líder dentro del equipo.

—

Puedes leerle también en:

Meristation



ADRIÁN DÍAZ

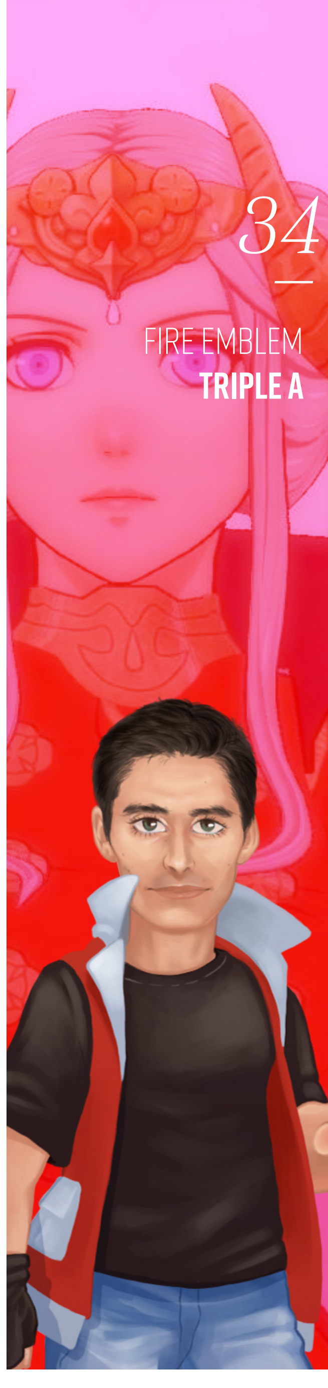
@Gondowan

REDACTOR

...

Se pasea por casa vestido de cavernícola y comiendo pollo. En sus tiempos libres, toca la guitarra eléctrica y sueña con ser una estrella del rock.

—



SERGIO C.GONZÁLEZ

@Sergio5Glez

CORRECTOR

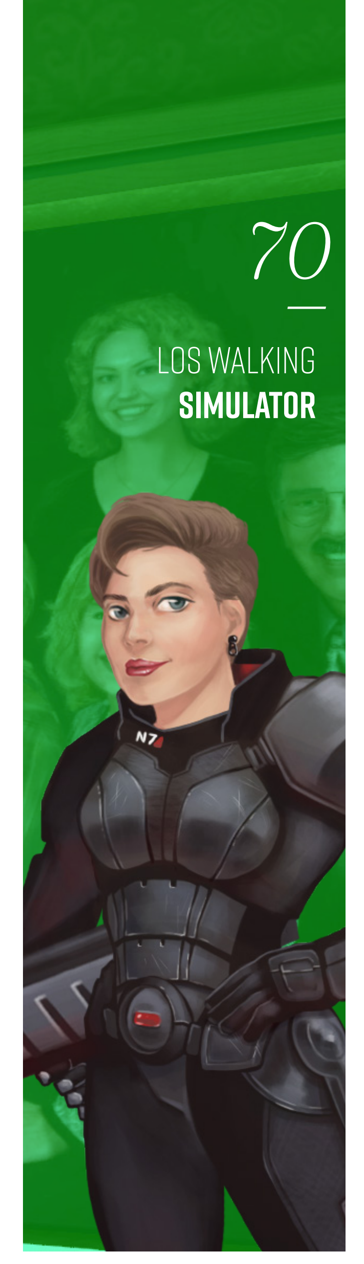
...

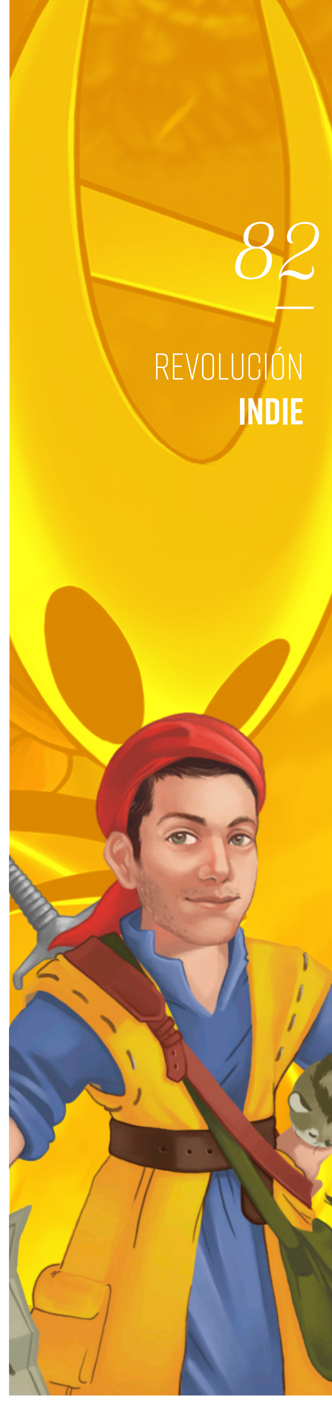
Su melodiosa voz nos acompaña cada lunes en *GTM Restart*, pero es que, además, se encarga de coordinar las fases de corrección de la revista y de publicaciones periféricas como los *remake* de los primeros números . Es, por si no se nota, un verdadero amante de *Pokémon*.

—

Puedes leerle también en:

Meristation







PAZ BORIS

@pazborisb

COLABORADORA

...

Una de las más grandes expertas en *Mass Effect* del panorama español y reconocida periodista del sector. Sin embargo, su amor por la obra de BioWare palidece al lado del que siente por su perra Inna. Comandó la revista *Gamer*.

—

Le puedes leerle también en:

Fantasía Gamer

JUAN CARLOS SALOZ

@jcsaloz

REDACTOR

...

Juan Carlos aporta un gran componente periodístico a nuestras páginas, es un periodista todoterreno, jamás falla una fecha de entrega ¡y le sobra tiempo para escribir un libro!

—

Le puedes leerla también en:

Fotogramas

JAVIER BELLO

@Javi_B_C

REDACTOR

...

Nuestro legendario «Hombre Pollo», es uno de los miembros más veteranos de la redacción y un auténtico todoterreno. No sólo despliega sus extensos conocimientos retro cada vez que tiene ocasión, sino que diseña y monta piezas multimedia.

—

Puedes leerle también en:

Alfabetajuega

Puedes escucharle en:

MarcaPlayer DX

EDITORIAL

No eres más que un número



POR JUAN TEJERINA

Acaba de terminar el E3, y —aunque me gustaría hablar de él— también ha concluido la GameLab, que ha tenido lugar en Barcelona. Si algo tienen en común ambos eventos es **su aparente interés en el periodismo** y su invitación por acercar a las grandes figuras de la industria a su debido público. Labor para la que se ha de contar con la prensa, quienes nos encargamos de agendar eventos, movilizar compañeros, reservar estancias, agendar entrevistas y —en definitiva— **planificarnos** de cara a poder darle cobertura a este tipo de eventos.

Nosotros no hemos podido asistir al E3 porque, simple y llanamente, no tenemos el dinero como para costearlo. Sin embargo, **sí que podíamos haber cubierto la GameLab** tal y como hicimos el año pasado. Tristemente, **este año no será así**.

La organización de la GameLab ha cambiado de manos en cuanto a prensa se refiere y esto se ha traducido en una gestión que ha dejado de lado, en muchos sentidos, a la prensa especializada.

Tras meses detrás del evento, de tratar de agendar todas las entrevistas posibles y **perseguir el mejor contenido** para un público tan exigente como quien sostiene esta revista en sus manos, nos dimos con la cruda realidad: «para vosotros no hay hueco». Y es que, a escasos días del evento, con los billetes ya comprados y las estancias ya reservadas, se nos informaba de que **se nos denegaban las entrevistas más relevantes**. Una tras otra, todas se cerraban ante nosotros. ¿El motivo? Se conceden muy pocos «slots» para entrevistas y... «no hay hueco para todos».

A estas alturas te estarás preguntando **cómo se decide quién tiene hueco** y quién

no, así que permíteme despejar la incógnita: **depende de la audiencia**. Cuanta más audiencia tenga un medio, más posibilidades tiene de conseguir una entrevista. O lo que es lo mismo, cuantos más números sume.

La rueda se repite. Siempre gira igual: **la moneda de cambio es el lector**, y a todos nos parece perfecto. Si tienes muchos lectores, tu publicidad se vende más cara. Si tienes muchos lectores, tienes acceso a las personalidades más relevantes. Si tienes muchos lectores... **eso es todo lo que importa**. Tener muchos lectores con los que poder comerciar. Y puedes conseguirlos como quieras: de ahí que guste tanto el deplorable *clickbait*, entre otras muchas prácticas tan odiadas por, precisamente, el público.

No deseo que se me malinterprete, porque **es obvio que la difusión es importante**. ¿Cómo le vas a conceder una entrevista con Cory Barlog a un medio que tiene un alcance de 100 personas? Lo entiendo. Pero, ¿debería ser este el único criterio? ¿Dónde queda la calidad de la prensa? ¿Dónde queda el reconocimiento de su público? ¿Dónde queda la calidad del propio público? Nada de eso se mide porque nada de eso interesa, y así ocurre. Que es preferible concederle una entrevista al diario *ABC*, que acabará enclaustrada en una columna perdida dentro de una sección cuyo público mayoritario pasará por alto, antes que otorgársela a un medio más pequeño pero que abrirá portada con ella y cuyo público consumirá con avidez. Porque **no se trata de calidad**, sino de cantidad.

Precisamente por eso es más lucrativo llenar una web de noticias falsas, rumores y polémica, porque **atraerá grandes masas de público que convertir en dinero** a través de la publicidad. Precisamente por eso el periodismo no puede sobrevivir, porque los poderes fácticos deciden qué funciona y qué no. Y no es un tema de calidad ni de periodismo, es de mover **grandes masas de números a los que podemos llamar lectores**.

En GameLab nos sorprendieron con tan sólo dos entrevistas concedidas (al contrario que el año pasado, donde tuvimos acceso a todas) y **nosotros hemos respondido cancelando nuestra asistencia**. Nuestros lectores no son números y no comerciamos con ellos. Sean muchos o pocos, son un público de calidad, con un verdadero interés en este tipo de contenido. Y no somos nosotros quienes os lo hemos negado, sino aquellos que han decidido que **una entrevista a Cory Barlog le puede interesar más a mi abuelo**, cuando regrese del quiosco con su periódico generalista bajo el brazo.

Por mucho que los engranajes de la industria quieran hacerme pensar lo contrario: nunca te veré como un número. Nunca comerciaré contigo. Nunca serás la moneda de cambio. **Me niego en rotundo** a pasar por el aro. Ya cerramos un portal entero porque no comulgábamos con un concepto tan superficial y venenoso. **La calidad debe importar.** El público debe importar. Y el público no es sólo un número, es mucho más.

Precisamente por esta tendencia, hoy podemos observar cómo muchos de los más grandes medios del panorama español (fuera del videojuego) presentan una **contabilidad creativa** a la hora de anunciar su difusión. Algunos, incluso suman visitantes de los distintos subportales que almacenan bajo un mismo dominio en aras de inflar sus números. Porque, qué demonios, eso es todo lo que importa. Ese es el único indicador de la salud de un medio.

Desde aquí no lo olvidamos: estamos aquí para cambiar las normas. Y si no lo conseguimos, moriremos habiéndolo intentado.



Imagen: Jean-Fréderic

“

El cementerio de cualquier industria está lleno de las lápidas de aquellas compañías que decidieron seguir haciendo las cosas de la misma manera.

”

REGGIE FILS-AIMÉ



CRASH TEAM RACING NITRO-FUELED

—

Desarrolla: Beenox
Precio: 39,95€
Lanzamiento: 21 de junio de 2019
Textos: Castellano
Voces: Inglés

CRÍTICA

CRASH TEAM **RACING**

POR **JUAN**MONTES

PLAYSTATION 4 · XBOX ONE · PC

Hay situaciones en las que la vida te obliga a abandonar ciertos caminos y, en ellos, se quedan también algunas personas. Gente que, durante algún tiempo determinado, fueron importantes y consiguieron aportarte cosas que, a día de hoy, te han definido de un modo u otro. Hay ocasiones en las que esa gente no vuelve a cruzarse en tu trayectoria, pero, en determinados casos, existen las **segundas oportunidades** para reencontrarse y recordar aquellos tiempos que comenzaron a unir los lazos de amistad.

Con los videojuegos, a veces, también pasa lo mismo. Algunos de esos títulos con los que comenzamos a crecer y a descubrir nuestros primeros momentos junto a una consola, regresan. Ese retorno de un amigo tras el paso de una larga temporada también se traslada al ocio interactivo y *Crash Bandicoot* es, de nuevo, uno de los protagonistas más destacados en los últimos años. Esta vez viene más acompañado que nunca y demostrando sus **dotes al volante,** con las que pretende competir en la carrera hacia el reinado del género de *karting*.

Recuperar un clásico que marcó a toda una generación no es tarea fácil, por lo que el trabajo de Beenox a la hora de ponerse a los mandos de *Crash Team Racing Nitro-Fueled* era mayúsculo. No obstante, de igual modo que sucedió con el excelente *Crash Bandicoot N. Sane Trilogy*, desarrollado por Vicarious Visiones, el resultado es más que satisfactorio. Y todo ello se debe a dos factores fundamentales: mimo y respeto. El tratamiento que se ha realizado para trasladar la **propuesta original** del modo más fiel posible se nota desde el primer instante, algo que cala muy hondo en los jugadores que lo disfrutaron a finales de los noventa. Además, el empeño de dotar de vida a todos los entornos que se suceden en el juego produce esa sonrisa bobalicona cuando se descubre algo nuevo en un lugar que pensabas conocer a la perfección.

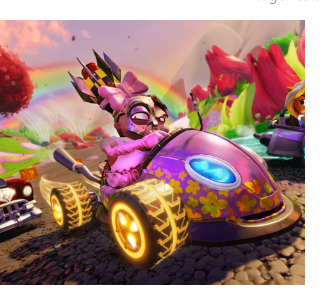
GANANDO LA CARRERA **DE LA NOSTALGIA**

Beenox y Activision traen de vuelta uno de los títulos más queridos de la saga Crash Bandicoot con un aspecto técnico renovado y una propuesta preparada para competir al máximo nivel en el género del *karting*.

Crash Team Racing Nitro-Fueled es el resultado de traspasar la meta en el circuito de la nostalgia en el puesto más alto del podio. Su propuesta es idéntica a la del título original desarrollado por Naughty Dog: hay que salvar la Tierra de la amenaza del temible Nitros Oxide, el piloto más rápido de la galaxia. Para ello, Crash, Coco y todos los **héroes y villanos** más representativos de la saga se ponen a los mandos de sus karts para impedirlo. La diferencia es que, en esta ocasión, todo respira mucha más vida de lo que lo hacía hace veinte años. Los circuitos han sido rediseñados para incluir elementos reconocibles de la trilogía original de *Crash Bandicoot*, con lo que es inevitable pararse a observar cada resquicio de los mismos ante lo que se puede descubrir. Un completo regalo para los aficionados a la saga.

Todo transcurre de manera realmente fluida bajo un motor renovado, que aporta una potencia superior a los bólidos, que demuestran su hambre de victoria en el Parque de Coco, en el Templo Tigre o en la Pirámide de Papu. El **despliegue de colores**, efectos y explosiones es sensacional, presumen de un músculo técnico digno de la actual generación y que traslada las carreras en los mencionados circuitos —y

Imágenes del juego









Crash Nitro Kart aporta las grandes novedades

—

Ante el desafío de ampliar la propuesta original, Beenox ha encontrado en Crash Nitro Kart su mejor aliado. Las opciones de personalización de los karts, aunque no incidan directamente en los atributos, aportan una frescura que no estaba presente en el juego de hace veinte años. A ello también hay que sumarle la adición de los personajes de dicho título y los circuitos, conformando una plantilla de 26 corredores y 32 pista diferentes.



"CONTINUIDAD COMO OBJETIVO"

La introducción de la modalidad online aporta una nueva dimensión a Crash Team Racing para trascender en el tiempo. No obstante, **necesita mejorar sus prestaciones, es decir, ampliar los modos de juegos y permitir una personalización más influyente** para que algunos personajes no queden en el olvido.

también en los de *Crash Nitro Kart*— hacia un entorno preparado para competir por el reinado del género de *karting*, aunque *Mario Kart* siga estando a una distancia considerable.

Hablando de *Nitro Kart*, protagoniza algunos de los añadidos más significativos de *Crash Team Racing Nitro-Fueled* respecto al titulo original. Las opciones de personalización aportan una mayor profundidad a la propuesta, aunque es una lástima que se quede meramente en lo estético. Sin duda, es uno de los aspectos en los que debería mejorar Beenox de cara al futuro si realmente quiere competir por la carrera frente a los rivales del género. **Mantener el equilibrio de estadísticas** en los corredores sin permitir ni una sola mejora con los karts, los neumáticos y otros añadidos es un error que provoca que la elección de personajes no sea tan amplia como cabría esperar. Hay trabajo en este sentido para dotar al título de una continuidad.

Y ello adquiere una mayor importancia en la modalidad online, un aspecto que patina hasta salirse de la traza. Si *Crash Team Racing Nitro-Fueled* ha conseguido vencer en la carrera de la nostalgia, ganándose el corazón de los jugadores clásicos, **ha perdido de manera estrepitosa en el circuito del presente**. El multijugador en línea cuenta con un motor gripado que no termina de otorgar el ritmo a un bólido del potencial que puede tener la propuesta. La falta de mo-

"VISTOSO, PERO SIN OLVIDAR LA PRODUCCIÓN DE BAJO COSTE"

dos —tan solo están disponibles las carreras y las batallas— se encuentra a años luz de lo que debería aportar un juego de estas características. No obstante, las actualizaciones previstas para el verano son la esperanza de ver mejorado este aditivo tan atractivo para la franquicia. Torneos, nuevos personajes y circuitos que Beenox y Activision han prometido para ampliar las posibilidades de un modo que, a día de hoy, se queda corto.

Sin embargo, el esfuerzo por aportar novedad no se ha quedado a medio camino en todos los aspectos. La compañía ha conseguido dotar al título de una profundidad mayor que la propuesta original y uno de sus aspectos fundamentales es la dificultad. Tanto el modo aventura como el resto de opciones jugables —modo batalla, captura de la bandera, búsqueda de cristales o contrarreloj— pueden llegar a ser un auténtico desafío en su dificultad más exigente. Si a ello se le añade **un sistema de derrape y turbo adaptado a los nuevos controles**, el resultado es un sistema al que cuesta adaptarse en los primeros compases, pero que, al ser dominado, resulta determinante para alzarse como vencedor en todos los objetivos. El equilibrio en este sentido es perfecto y los jugadores pueden encontrar un reto mayúsculo.

En definitiva, los 32 circuitos y los 26 personajes —incluyendo al Pingüino Penta y su código de desbloqueo— producen una fantástica sensación al ponerse al volante de un clásico reinventado con un aspecto técnico que le sienta de lujo. Falta comprobar cómo se le otorga la profundidad que merece para que *Crash Team Racing Nitro-Fueled* disponga de la continuidad que merece en su modo online y, además, que los objetos que pueden desbloquearse en *boxes* —otra de las grandes novedades— tengan influencia directa en las estadísticas para permitir el uso de todos los personajes sin penalizaciones. La conclusión se traduce en que el regreso de Crash al *karting* ha conseguido **ganarse a todos aquellos que disfrutaron de sus carreras** hace veinte años, pero aún le falta camino por delante para adaptarse a los nuevos tiempos. ■

CRÍTICA

JUDGMENT

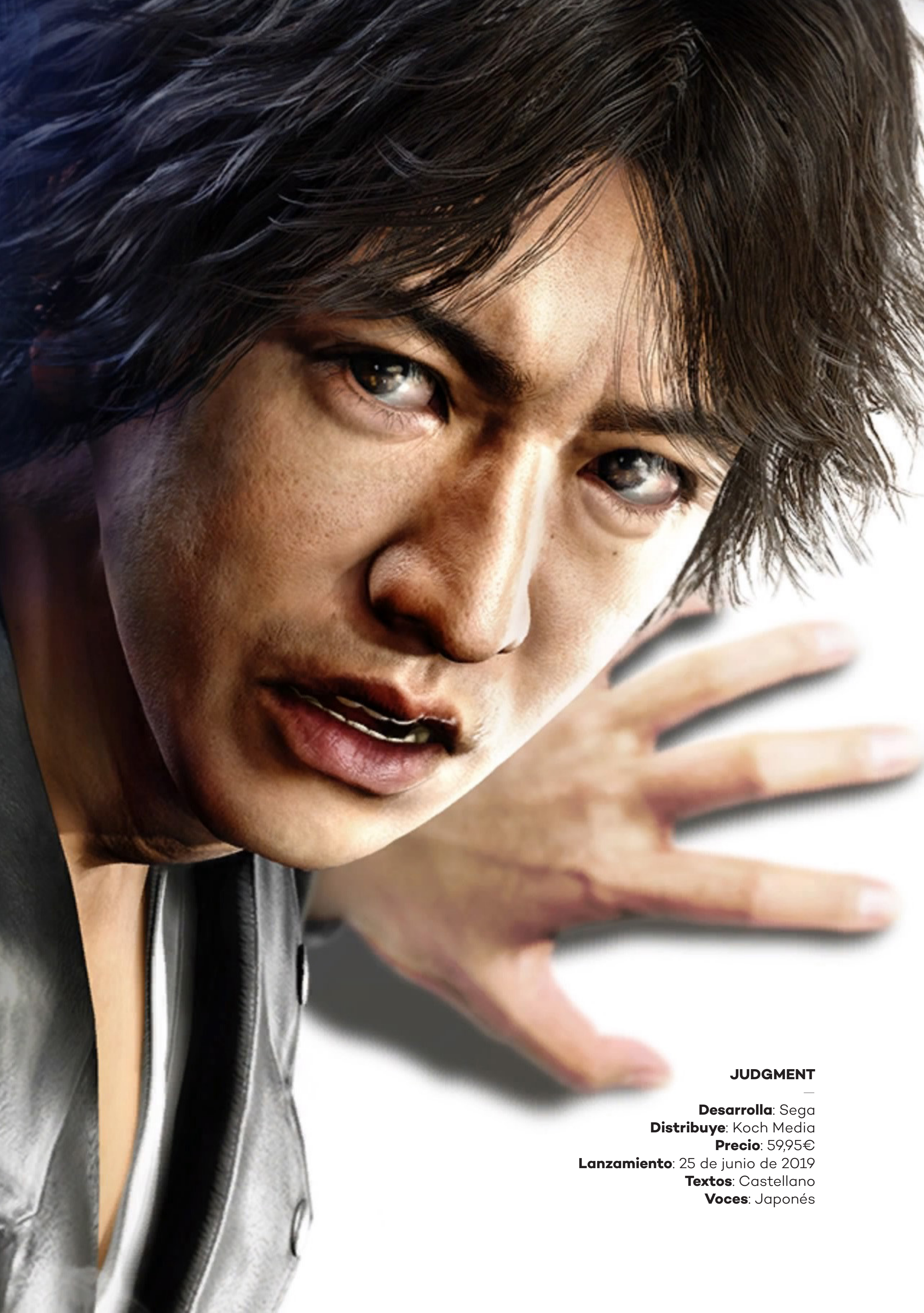
POR **ALEJANDRO** CASTILLO

PLAYSTATION 4

Es una sensación difícil de describir cuando sientes que un videojuego forma parte de tu vida. Suele verse en redes sociales, o en la siempre recurrente charla desde la barra del bar, menciones a todo tipo de clásicos. *Final Fantasy*, *Monkey Island* y más ya han trascendido más allá del conocimiento especializado; forman parte de una generación que creció en pleno auge del ocio electrónico. Unos exageran sobremanera con la expresión «me salvó la vida», a los hechos me remito con la última conferencia de Bethesda en el E3 2019. No pongo en duda que alguien termine sacando una conclusión así de extrema, pero lo cierto es que **hay algo especial** que te impulsa a amar más si cabe esta industria.

Mi juego, en este caso franquicia, es *Yakuza*. He llegado a tal punto de conocimiento, que podría navegar por Kamurocho con los ojos cerrados. **Esas calles virtuales son algo más que un paisaje interactivo**; es una ventana hacia un mundo en el que he reído, he llorado y por el que me he preocupado. Son catorce años de historias que encierran un conflicto emocional lejos de lo imaginable para quienes vieron desde la barrera su odisea en Occidente.

Y aquí estamos. *Judgment* aterriza justo en un momento de incertidumbre para el futuro de la marca. Dejamos atrás la conclusión del Dragón de Dojima para vivir nuevos frentes que todavía están por definir. Durante este breve descanso de las entregas principales, Yagami-san llega para poner ese punto de equilibrio tan necesario entre la fuerza bruta y la perspicacia que solo un detective privado puede tener. Un pequeño *spoiler*: **ha nacido una nueva estrella.**



JUDGMENT

—

Desarrolla: Sega
Distribuye: Koch Media
Precio: 59,95€
Lanzamiento: 25 de junio de 2019
Textos: Castellano
Voces: Japonés



JUSTICIA PARA LOS **INDEFENSOS**

Judgment no decepciona a la hora de interpretar un rol secundario dentro del ecosistema Yakuza.

Hay que tener claros una serie de puntos previos a. En primer lugar, su lugar dentro del esquema *Yakuza*. Los hechos que ocurren en *Judgment* se sitúan justo después de la tormenta acaecida sobre los grandes clanes de Osaka y Kamurocho; quienes sigan de cerca las entregas verán rápidamente los elementos visuales que dan pie a esa idea. Por ejemplo, **toda Chinatown estará en proceso de reconstrucción**, las calles muestran el mismo semblante moderno de *The Song of Life* y saldrán a primer plano escenarios y personajes emblemáticos de las últimas andanzas de Kiryu. Eso sí, las referencias no tendrán un peso importante de por sí en el argumento, sino que sirven como matices para quienes tienen la perspectiva completa.

Por otro lado, la apuesta desde Sega por el mercado europeo. Desde *Yakuza 2* no recibíamos un título del Ryu Ga Gotoku Studio localizado a nuestro idioma. **He de decir que la traducción es un tanto... especial**. Si elegimos textos en castellano y voces en inglés, no es difícil encontrar incoherencias entre lo que espeta el narrador y lo que leemos en pantalla. Esta discordancia puede deberse a que el equipo ha trabajado directamente desde el japonés, aunque ya de por sí encuentro descripciones faltas de naturalidad. Puede jugarse a la perfección así; en mi caso, elegí las voces en japonés y subtítulos en inglés. Si os lo podéis permitir veréis la diferencia.

Lo que la mayoría de seguidores acérrimos encontrarán es una **fórmula mucho más comedida** en el plano jugable. Las ensaladas de tortas siguen muy presentes, tanto en los encuentros aleatorios como en los puntos álgidos de la campaña, pero no con la misma grandilocuencia a la que estábamos acostumbrados. Yagami tiene dos únicos estilos de combate, centrados para encuentros individuales o colectivos, en los que despliega golpes secos, incluso menos hábiles que Kiryu. Hay una gran brecha entre ambos, y es que el detective basa su lucha en su propia interpretación de las artes marciales chinas. Directo al trapo.

Si bien ya puede verse lo excelso que es a los mandos, más lo sería si ponemos énfasis en el guion. La premisa puede sonar al típico cliché de serie B: un abogado prometedor echa su carrera a perder cuando su defendido comete, supuestamente, un asesinato tras haber sido exculpado de otro. Ya no solo es la presión social, **sino que el propio Yagami-san cree que sus ojos ya no pueden distinguir entre la justicia y los hechos**. Por ello, abre su propia agencia de detectives para sobrevivir como pueda en una ciudad de tiburones. Esas cuatro horas iniciales de

descubrimiento dan pie a una trama de la mejor calidad que puede brindar el estudio nipón. No es una historia más con la mafia involucrada, termina convirtiéndose es una lucha por impartir justicia en los estamentos más altos del país. **Los momentos en pleno juicio son tensos**, luchas dialécticas a cara de perro por ver quién puede convencer al jurado. Me dejaron sin aliento.

Bien es cierto que es más corto que un juego principal, **sobre las veinte horas para completar la campaña principal;** duración que se verá ampliada con la cantidad de actividades secundarias marca de la casa. En vez de servir como simples misiones secundarias, en esta ocasión se convierten en casos con su propio hilo narrativo que impacta, según la elegida, en el resto. Mi problema con este otro lado de *Judgment* es la omisión de grandes minijuegos icono durante los últimos años. No hay clubes de anfitrionas, tampoco hay karaoke o baile. Para tapar esos agujeros disponibles, se han incluido carreras de drones y un tablero de mesa en realidad virtual. En mi opinión, escasos pese al acierto de **la vuelta del sistema de amistad**, algo que dobla fácilmente el contenido que ofrece.

Debo ser directo: me ha encantado. Sin embargo, echo de menos algunas cosas que me dejaban sin pestañear frente al televisor; recuerdos cerrados en el atril al que todos solemos acudir cuando pasamos un momento de debilidad emocional. Es la típica relación que guarda en su perfección cierta incomodidad, e incluso añoranza por el «pudo ser» y no fue de un joven amor. Frases difíciles de formular. **Dolorosas**. Necesarias para vivir el camino que debemos elegir.

Falta la épica, los momentos yo contra el barrio exagerados como solo los japoneses saben hacer. Falta el partir la camisa para pelear tatuaje contra tatuaje. Faltan esos antagonistas que se comen la cámara en cada segundo que aparecen en plano. Falta la cara más turbia de la yakuza, de los momentos casi fantásticos de un rumor histórico perdido tiempo ha. Falta el trasfondo necesario para empatizar con todo el elenco. No quiero desmerecer en ningún segundo lo logrado, que ya es mucho y casi a la altura de las mejores entregas. Solo echo en falta el mismo tratamiento de los ingredientes que le catapultaron al éxito.

¿Excelente puerta de entrada a la saga? En cuanto a mecánicas, puede, pero está lejos de otros inicios excelentes como *Yakuza 0*, *Yakuza Kiwami* o *Yakuza Kiwami 2*. Todos ellos en completo inglés. Si no quieres dar ese paso**, *Judgment* es la mejor oferta posible para saborear las claves por las que muchos caímos rendidos a los encantos de Kazuma**. Solo se necesita apoyo, ese empuje extra por parte de los consumidores para hacer ver que aquí también queremos un Ryu Ga Gotoku Studio fuerte. Ahora más que nunca al estar a las puertas del nuevo arco argumental. ■

"TRAMA DE LA MEJOR CALIDAD QUE NOS PODÍAN OFRECER"



PRODUCTOR

KAZUKI HOSOKAWA

...

Altamente vinculado a Sega, Kazuki ha pertenecido al Ryu Ga Gotoku Studio casi desde sus inicios.

—

"Todo empezó por preferencia personal. Adoro los thrilles y las historias de detectives"

—

Poco a poco progresó en el estudio hasta convertirse en director en entregas como *Yakuza 0* o *Yakuza 5*.





NINTENDO SWITCH

SUPER MARIO **MAKER 2**

POR **JUANPE**PRAT






CREA, JUEGA **¡Y COMPITE!**

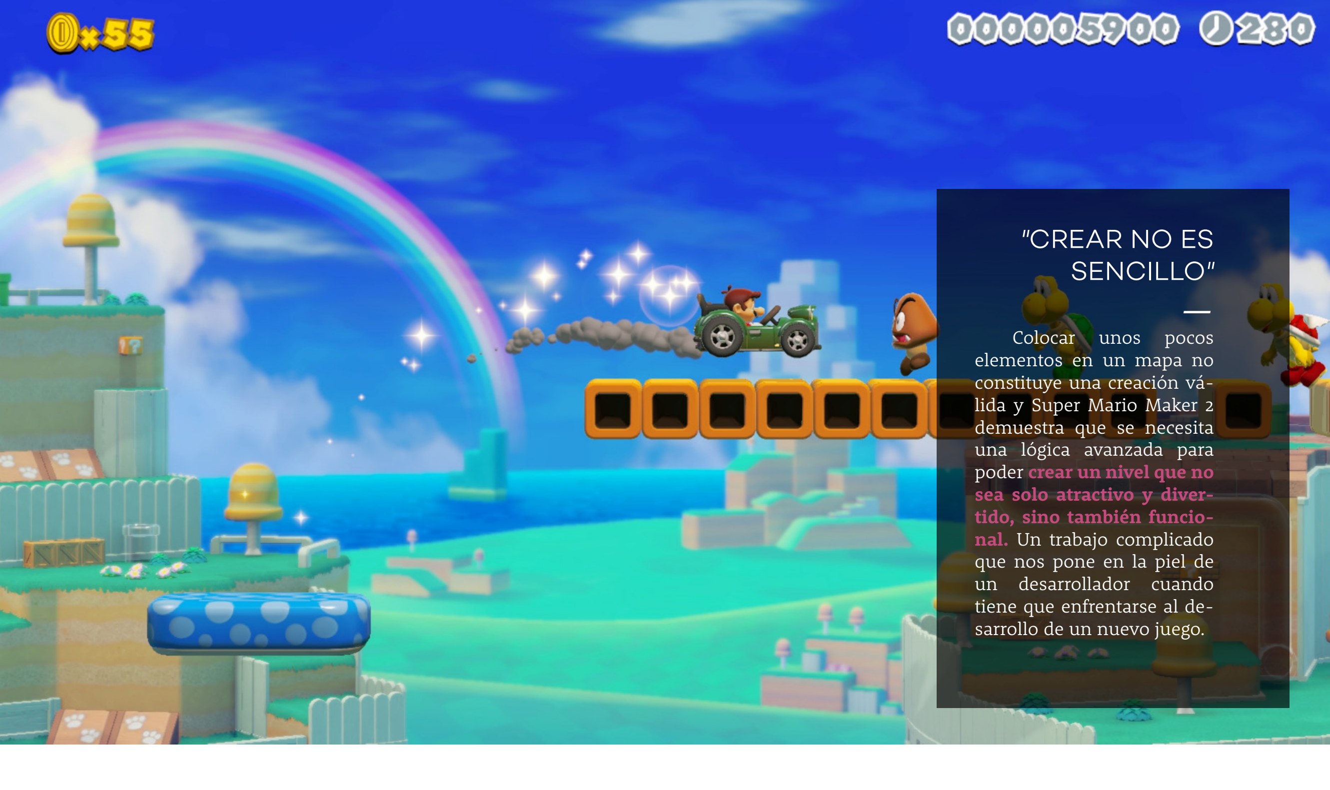
Si tu motivación nunca ha sido superar niveles y rescatar princesas, ¿por qué no probar a crear tu propio mundo y compartirlo con el resto de jugadores?

Si había un personaje al que se le podía confiar ser el dueño de su propio juego, ese es Mario. El alegre pluriempleado de Nintendo ha cargado sobre sus hombros con todo tipo de aventuras y ha aprendido al instante cómo manejar nuevos artilugios, cómo ser un deportista de élite y también a batirse en duelo con otros grandes compañeros y rivales de la industria. Con todas estas habilidades, ¿quién sino era el más idóneo para recibir el poder de un dios y construir un mundo a su imagen y semejanza? ***Super Mario Maker 2*** no necesita presentación alguna —y menos una tan bíbilica —, pero todos aquellos que no conocían la vena carpintera de Mario precisaban de un poco de contexto antes de empezar con las obras.

Con la saga *Super Mario Maker*, Nintendo quiso darle a los jugadores el poder de un desarrollador de niveles, pero algo bastante acotado, ya que no es un área sencilla de aprender y este título es un buen ejemplo de ello. El problema con este tipo de juegos es que puede caducar pronto, ya que su atractivo **no está en la jugabilidad tradicional y lineal** en la que se basan la mayoría de producciones, sino que su principal baza es la de crear y compartir. En este punto es en el que se ha hecho hincapié y en el que se ha querido mejorar algo que ya, de por sí, era muy bueno desde el principio.

Super Mario lleva más de 30 años ofreciendo mundos infinitos con obstáculos, nuevas mecánicas y enemigos y todo eso se ha puesto a disposición de los jugadores para que sean ellos los que, bajo su prisma, puedan crear el mundo que quieran. Eso sí, la creatividad tiene un límite y es este uno de los principales conflictos de un desarrollador: **la imaginación no puede entrar en conflicto con la jugabilidad**, ya que, de otra manera, no existiría un videojuego. *Super Mario Maker 2* vuelve a poner de manifiesto esta encrucijada a la que se tiene que enfrentar todo estudio de videojuegos cada vez que emprende un nuevo proyecto.

En definitiva, esta entrega lo que ofrece son muchas más opciones, elementos y estéticas a la hora de crear, pero también se ha añadido una vertiente multijugador que tiene, como fin último, que los jugadores tengan un aliciente aún mayor para desarrollar sus propios niveles y los jugadores puedan decidir quién es el mejor creativo de todos los que tienen en su Nintendo Switch este título. ▸



"CREAR NO ES SENCILLO"

Colocar unos pocos elementos en un mapa no constituye una creación válida y Super Mario Maker 2 demuestra que se necesita una lógica avanzada para poder **crear un nivel que no sea solo atractivo y divertido, sino también funcional.** Un trabajo complicado que nos pone en la piel de un desarrollador cuando tiene que enfrentarse al desarrollo de un nuevo juego.

La voluntad de Nintendo de llevar sus títulos más exitosos a Switch sigue siendo una máxima dentro de la empresa, y aunque este *Super Mario Maker* venga con un número que indica que es una secuela, lo cierto es que **no tiene elementos de peso** para ser tratado como tal. De hecho, no es, ni siquiera, un buen juego, ya que no entraría en el concepto de videojuego convencional. Sí, es cierto que se pueden jugar niveles creados por otros jugadores, pero el principal objetivo de *Super Mario Maker 2* (y de la saga en general), es que crees los tuyos propios.

No en vano, si se analiza una de las principales novedades que trae este título, se puede observar que necesitaban hacerlo más videojuego y menos herramienta. Nintendo ha añadido un **Modo Historia** a *Super Mario Maker 2,* mediante el cual los jugadores pueden participar en hasta 100 niveles creados por los propios miembros de la compañía; todo ello con el objetivo de reconstruir el castillo de Peach tras un percance.

Cada nivel superado con éxito supone una recompensa económica que ayuda a que los obreros se pongan en marcha y no son fases precisamente sencillas, aunque las hay para todos los gustos. Esta campaña **no aporta realmente nada al juego**, solo es un modo de exhibición en el que el jugador puede comprobar de primera mano lo que se puede hacer en *Super Mario Maker 2* y también demostrar que es un espacio de libertad en el que hay niveles que no podrían aparecer en un título troncal de *Super Mario* debido a las propias características y condiciones de algunos de ellos. Eso sí, ahora se cuenta con la ayuda de Luigi para superar cualquier mundo en el que uno se quede atascado. Una herramienta muy útil, ya os lo digo yo.

"JUGAR NO ES EL OBJETIVO PRINCIPAL DE ESTA HERRAMIENTA"

En lo que se refiere al aspecto útil de *Super Mario Maker 2*, el resultado **sigue siendo sobresaliente**, ya que se han añadido más elementos que colocar en cada nivel, el aspecto visual de *Super Mario 3D World* y otras mejoras como los ciclos de día/noche o el sol y la luna. Cada uno de estos objetos influye en gran manera en cómo se comporta cada nivel con respecto al jugador, por lo que aparender a usarlos correctamente va a ser algo complicado.

El modo creación incluye unos **tutoriales muy prácticos**, ya que, como digo, no es sencillo aprender a crear. Colocar los elementos de manera lógica solo es el prinicpio, luego ya se puede uno desmelenar e intentar hacer maravillas con esta potente herramienta.

La otra gran parte novedosa es la vertiente multijugador, la cual se ha ampliado para que el hecho de construir niveles sea **más satisfactorio y productivo a la larga.** Un título que ofrece una herramienta como la de *Super Mario Maker 2* está concebido para que el resto de la comunidad participe, pero, en esta ocasión, se ha añadido un componente competitivo que no estaba disponible en las anteriores entregas.

Ya no solo se pueden compartir los niveles y obtener una calificación (recordad que debéis superar vuestros propios niveles primero antes de poderlos compartir), sino que ahora esos escenarios serán arenas de batalla donde **se podrá competir con otros jugadores** para alcanzar la meta en primer lugar. Como es lógico, se podrá obstaculizar a los demás jugadores con el fin de ralentizar su progreso, pero no será fácil, puesto que todos los participantes se enfrentan por primera vez a cada fase y no conocen qué ocurre en ella.

Finalmente, para los que no quieren ser demasiado agresivos, también se puede colaborar para superar un nivel y así fomentar un estilo de juego distinto.

Super Mario Maker 2 es una gran herramienta de creación que, aunque no tiene añadidos muy llamativos, se mantiene como **una oferta muy atractiva** dentro del catálogo de Nintendo Switch, consola que, además, aprovecha al máximo su configuración para poder construir y elaborar cada fase en el modo creación. ■



PS4 · XBOX ONE · SWITCH · PC

THE SINKING CITY

POR **RAFA**DELRÍO



MÁS ALLÁ DE LA CORDURA

Los creadores de los juegos del detective más famoso de todos los tiempos deciden dar el salto a un imaginario más profundo y asfixiante.

Frogwares, los especialistas en investigaciones victorianas y padres de los mejores videojuegos de Sherlock Holmes, cambian de tercio y abandonan autor, mecánicas y personajes para traernos *The Sinking City*, **un recorrido por los más floridos relatos de H.P. Lovecraft** y el resto de autores del universo de los mitos de Cthulhu que exponen su trabajo a los inquisidores ojos de un nuevo protagonista: Charles W. Reed.

En el papel de Charles W. Reed, veterano de la marina e investigador privado, deberemos viajar a la inundada ciudad de Oakmont, Massachusetts, para **descubrir la causa de la oleada de locura y pesadillas que parecen estar relacionadas con ese maldito lugar**. Con una puesta en escena digna del autor y una ambientación que funciona a las mil maravillas por cómo aprovecha la lluvia, la niebla, las brumas y los juegos de luces, damos nuestros primeros pasos en una investigación a modo de tutorial por los muelles de la ciudad.

Pronto nos damos cuenta de que Charles no es un detective cualquiera. **Sus ojos son capaces de correr el velo** y ver la impronta de los delitos más atroces, la auténtica naturaleza de las bestias y la presencia de unas entidades que ayudan al protagonista a conocer la verdad guiándole en sus investigaciones. El uso de este poder no es barato, cuanto más en contacto estemos con la verdad, más descenderá nuestro medidor de cordura, lo que se traducirá en visiones, ruidos extraños, monstruos e incluso el suicidio.

Entre el RPG y el *survival horror*

The Sinking City se aleja del planteamiento sosegado de *Call of Cthulhu* y propone una triple jugabilidad que se mueve entre el juego de rol de ficha y dados, el RPG de mundo abierto y el *survival horror*. Así, como Charles Reed tendremos a nuestra disposición los siete distritos que conforman Oakmont para explorarlos libremente a pie, en barca o en traje de buzo caminando por el lecho submarino. Cabe destacar que **algunas zonas y edificios de Oakmont están «infectados»**, lo que significa que están plagados de bestias, aunque también suelen estarlo de jugosos objetos, valiosa munición y recursos con los que fabricar inyecciones, botiquines, balas, granadas y trampas. ▸

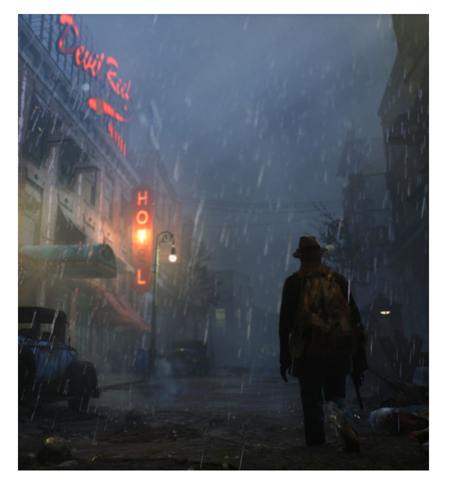
En estas zonas, en las que se nos anima a huir y ser sigilosos, podremos hacer uso de nuestras armas de fuego y la pala de Charles para hacer frente a las bestias y hacernos con jugosos puntos de experiencia. Lamentablemente **es en el combate donde *The Sinking City* se muestra más endeble**, con un uso del Unreal digno de la generación pasada y un sistema de colisiones que recuerda a juegos como *Risen* o *Two Worlds*. Con el tiempo es fácil hacerse a él y esquivar ataques mientras disparamos nuestra Tommy Gun o golpeamos con nuestra pala de trinchera, pero dista muchísimo de ser satisfactorio, potenciando la sensación de terror, sí, pero no por los motivos correctos.

La investigación

La parte más gratificante de *The Sinking City*, junto a la soberbia ambientación, es la investigación de los distintos casos que nos encargarán a lo largo del juego. Si bien no vamos a encontrar la profundidad de puzles y mecánicas a los que Frogwares nos tienen acostumbrados, la falta de pistas en pantalla junto a **la necesidad de recurrir a distintas fuentes según profundizamos** en la investigación hará las delicias de los amantes de los juegos de rol de ficha y dados. Así, podremos interrogar a testigos y sospechosos, buscar pistas en la biblioteca, el periódico local, el hospital y el ayuntamiento, y movernos por el mapa colocando nuestros propios marcadores según vayamos consiguiendo direcciones en las que continuar la investigación.

Este sistema, que no es una locura, pero basta para hacernos sentir en el papel que encarnamos, **se complementa con la parte más esotérica de Charles Reed**, una versión mágica del palacio mental de Sherlock Holmes que nos permitirá seguir los pasos de los delincuentes, establecer el orden de los sucesos acaecidos en la escena del crimen y analizar los objetos para ser testigos de lo sucedido. Poca complicación en este sentido más allá de la de gestionar nuestra cordura para no volvernos locos en mitad de la investigación, nada que no pueda solucionar una buena inyección de láudano.

Imágenes del juego







"EL JUEGO PROPONE UNA TRIPLE JUGABILIDAD MUY VARIADA"

Juego de espejos

The Sinking City empieza de una manera brillante, con una ambientación soberbia que profundiza en muchos de los elementos más sociales y menos esotéricos de H.P. Lovecraft. Lamentablemente, pronto pierde fuelle y se convierte en una aventura al uso que, si bien **se lleva puntos por cómo recupera una forma antigua de hacer videojuegos**, trata de cubrir demasiados apartados como para resultar sobresaliente.

En la parte más positiva, gran ambientación, buenas melodías, doblajes muy conseguidos con sus correspondientes subtítulos en castellano y un aura de cine negro, de película de los años 30, que cuaja a la perfección con el universo que representa. En lo negativo, un sistema de combate que huele a demasiado viejo, un sistema de decisiones muy endeble y **una herencia de Arthur Conan Doyle** que a veces pesa más incluso que la inspiración de Lovecraft, profesor Challenger incluido. Para los amantes del género es una gozada revivir algunos de los relatos más emblemáticos de Lovecraft y perdernos por las calles de Oakmont. Para otros se hará demasiado cuesta arriba con unas bondades que, para el gran público, se traducirán en desesperación. ■





NINTENDO 3DS

PERSONA Q2
NEW CINEMA LABYRINTH

POR **RAMÓN**MÉNDEZ

UN GRAN EXPERIMENTO
SIN GRANDES NOVEDADES

Vuelta a un juego muy divertido y que sabe atrapar a los jugadores horas y horas a poco que se avance un poco a través de su historia.

Con la subserie *Persona*, Atlus encontró una gallina de los huevos de oro. La compañía destacaba por hacer juegos de rol de corte muy nipón y que se asentaban en unas directrices básicas que se repetían entre juegos, ya fuese en su franquicia estrella *Shin Megami Tensei* o en obras como *Etrian Odyssey*. Sin embargo, la franquicia Persona consiguió **romper con esa imagen** de que Atlus era una compañía de nicho y se convirtió en una de las series más exitosas del panorama internacional. *Persona 3* fue la piedra de toque que impulsó a la franquicia, *Persona 4* la entrega que la expandió entre el gran público y *Persona 5* el juego que remató la faena convirtiendo a la serie de Atlus en un fenómeno internacional. Las claves del éxito, como es bien sabido, fueron sus personajes carismáticos y su metáfora constante de la sociedad actual, con sus virtudes y sus defectos. Y, sobre todo, el hilo temático conductor básico para la franquicia Persona, que son las teorías de Carl Jung, psicólogo suizo cuyo trabajo giró en torno al ego humano y al desarrollo de la personalidad. Jung detalló en sus estudios algo que bien podría considerarse la definición propia de lo que es una Persona en los juegos: que todo el mundo tiene una máscara, la cual ha sido diseñada meticulosamente para causar una impresión concreta a los demás y ocultar nuestra verdadera naturaleza.

En su momento, el gran calado que tuvieron *Persona 3* y *Persona 4* propició el lanzamiento de varios *crossover*, tales como el excelente *Persona 4 Arena* o el curioso *Persona Q*, un juego en el que una versión caricaturizada de los personajes se adentraba en un gran laberinto. De hecho, más allá del cruce de universos, *Persona Q* heredaba la fórmula de *Etrian Odyssey* y **la adaptaba al universo más exitoso de Atlus**. Aunque distaba mucho de los niveles de calidad de la franquicia principal, y pese a que la fórmula de mazmorra no era para todos los públicos, el resultado fue bastante satisfactorio y dejó un buen sabor de boca entre los usuarios que lo disfrutaron. Tal fue así, que tras el éxito internacional de *Persona 5* han decidido deleitarnos con *Persona Q2*, un juego que aboga por una gran fusión de los tres universos en un nuevo mundo de mazmorras, en este caso con una ambientación cinematográfica.

Resulta que, sin saber muy bien por qué, en un primer momento todos los personajes de *Persona 3*, *4* y *5* se ven arras-



"UN JUEGO NO PARA TODOS"

Como ya ocurre con muchos otros títulos de la saga *Persona*, *Persona Q2* **viene completamente en inglés, lo que hace que, una vez más, sea un juego que no pueda ser disfrutado por el gran público**, ya que requiere de un conocimiento avanzado del idioma. A pesar de todo, tampoco es una saga que esté hecha para todos los jugadores.

trados a un universo paralelo que se presenta como un gran cine. La peculiaridad de esto es que pueden entrar en las películas que se están proyectando e interferir en ellas para lograr que lleguen a un desenlace satisfactorio. **El cruce de universos es total**, hasta el punto en que todos los integrantes de todas las Velvet Room están presentes en dicho cine e incluso tenemos a los dos protagonistas de *Persona 3*, dejando patente lo que podríamos llamar un multiverso dentro de la franquicia de Atlus. De hecho, la versión femenina del personaje principal del tercer capítulo es una pieza clave de toda la narración, pero no queremos desvelar demasiadas cosas del argumento, que es una de las grandes bazas de este juego.

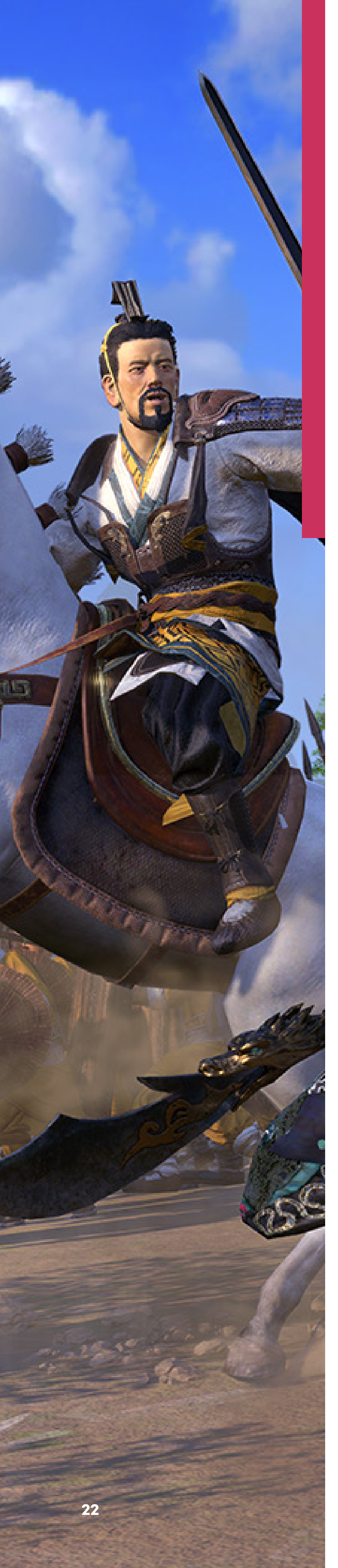
La ambientación de cine es constante y muy satisfactoria, ya desde el momento en que las mazmorras se presentan en salas de cine (con la cuenta atrás de rigor mientras carga), la tienda es el puesto de palomitas y los nuevos personajes presentan motivos cinematográficos en su propia vestimenta. Cada mazmorra **es una película en sí misma**, con una ambientación diferente (superhéroes, prehistoria, ciencia ficción, película infantil...) que se amolda a la historia propia que va a contarse durante el metraje.

El ritmo del juego es maravilloso, puesto que, además de las temáticas diferentes de cada película, los personajes van apareciendo poco a poco y eso potencia la sensación de novedad constante. Además, hay decenas de misiones secundarias que permiten ahondar **en la psique de los personajes** y ya no solo conocerlos mejor, sino también desarrollar sus habilidades para fortalecerlos en combate. A diferencia de otros juegos del mismo género, en los que vagamos por una gran mazmorra, el formato de cinco mazmorras de tamaño más pequeño ayuda mucho a sentir que avanzamos.

Persona Q2 es, en gran medida, un juego que repite las directrices de la entrega anterior, por lo que el juego supone un regreso a mecánicas muy tradicionales y que, tal y como decíamos antes, poco o nada tienen que ver con el sistema al que estamos acostumbrados de los juegos que se utilizan como base. Más bien, es un guiño a la fórmula de los primeros *Persona* y *Shin Megami Tensei*, una fórmula que alcanzó su apogeo en la serie *Etrian Odyssey*, la cual se usa como referencia para la base jugable. Es un **experimento arriesgado** pero que funciona, aunque tampoco se puede decir que aporte nada especialmente nuevo: recorremos mazmorras en primera persona y afrontamos infinidad de combates aleatorios mientras resolvemos puzles. En este aspecto, es importante destacar que el juego es más sencillo y agradecido que la primera entrega, con puzles menos enrevesados y un selector de dificultad que nos permite amoldar los combates al nivel de reto que queremos afrontar.

La banda sonora reutiliza algunos de los temas más emblemáticos de los capítulos originales, pero también añade nuevas melodías que consiguen estar al nivel de calidad al que Atlus nos ha malacostumbrado. Eso sí, el apartado gráfico no destaca especialmente, repitiendo en cierto modo los errores cometidos en este aspecto en la entrega anterior. **Se hace un gran uso del color** y el juego destila mucha vivacidad, con recreaciones «cabezonas» de los personajes, pero dista un poco de los referentes gráficos que hemos visto a lo largo de la vida de Nintendo 3DS.

En resumen, *Persona Q* aprovecha el cariño que se le tiene a tres grandes juegos de rol para recuperar a los personajes y sumergirlos en un juego que es, en esencia, una revisión de la fórmula de *Etrian Odyssey*. La fusión funciona bastante bien y el resultado es un juego muy divertido, que a un mínimo que nos despistemos nos tendrá jugando durante varias horas seguidas gracias a su divertida fórmula, al gran carisma que destilan los personajes (será muy difícil elegir a un equipo solo de cinco personajes al tener a nuestra disposición a casi 30, a muchos de los cuales ya les tendremos cariño de las entregas originales) y a sus interesantes diálogos y dilemas morales. Por desgracia, nos vuelve a llegar en inglés y no podrá ser plenamente disfrutado por todos. ■



TOTAL WAR: THREE KINGDOMS

POR **ADRIÁN**DÍAZ



EN ORIENTE SOPLAN **NUEVOS VIENTOS**

El período para saber quién iba a ser el sucesor de la dinastía Han llega a Total War y potencia el punto más débil de la saga: las decisiones fuera del campo de batalla.

Cuatro años les ha bastado a los chicos de Creative Assembly para volver a la senda histórica real de su línea principal de juegos *Total War*. Desde *Total War: Attila,* que vio la luz allá por febrero de 2015, hemos visto la inclusión del mundo de *Warhammer* y un pequeño inciso como *spin-off* a las islas británicas del siglo IX con *Total War Saga; Thrones of Britannia*. Una fórmula que asentó con creces con *Total War: Rome II,* pero que a estas alturas, con trece entregas a sus espaldas, pedía a gritos tomar ciertos riesgos e intentar potenciar sus carencias. Y con uno de los períodos más sangrientos de la historia de China parecen haber puesto, por lo pronto, **la primera piedra de lo que puede marcar el futuro de esta saga.**

Three Kingdoms nos ofrece con creces la mejor campaña que hayamos podido ver en un *Total War*. Algo no muy complicado, ya que el punto fuerte de esta serie, como bien indica su nombre, ha sido siempre su apartado militar, compuesto por su gestión de batallas a gran escala y a tiempo real. El hecho de estar en un período tan complejo, con tres estados políticos peleando por el reino de China como fueron Wei, Shu y Wu entre los años 220 y 280, abre un abanico de posibilidades argumentales muy grande. Esto brilla en todo su esplendor en el Modo Romance, un modo de juego inspirado en la novelización de Luo Guanzhong, donde con alguno de los doce señores de la guerra que tenemos a disposición **deberemos explotar al máximo todo aquello que esta franquicia ha dejado de lado en sus anteriores juegos**: las relaciones entre héroes, el desarrollo, el comercio y los duelos personales entre señores. No obstante, el estudio británico no olvida a aquellos seguidores más bélicos e incorpora de forma separada el Modo Registros, que se centra en ser un *Total War* de toda la vida.

Dentro del nuevo Modo Romance se nos muestran los nuevos subsistemas que han sido implementados de forma muy acertado como mecánicas de juego: **el sistema Guanxi y el Wu Xing**. El primero se dedica a definir las relaciones entre señores de la guerra, sus comandantes y sus allegados. Cada uno parte con una serie de opiniones sobre sus aliados y enemigos y unos atributos que irán evolucionando turno tras turno. Por ejemplo, la unión fraternal de Liu Bei y sus hermanos Guan Yu y Zheng Fei hace que además de tener el mejor ejér-

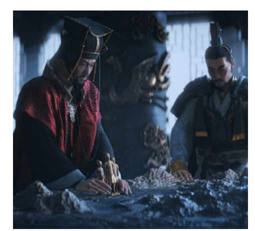
cito inicial, sean una verdadera apisonadora juntos. Por otro lado, el sistema Wu Xing se encarga de dividir en cinco elementos el rol de cada héroe en el campo de batalla. La clase Comandante, a la que pertenece Liu Bei o Cao Cao, es experta en inspirar al ejército y liderar la carga. La clase Vanguardia es capaz de flanquear por los lados de forma más efectiva que el resto. La Duelista hace que los duelos entre héroes sean verdaderas peleas épicas, mientras que la clase Centinela es más de montar escudos y defensas. Por último, la clase Estratega se desentiende de toda habilidad militar y potencia en su totalidad al ejército. Todo esto se presenta de forma colorida y en los cinco elementos de la filosofía tradicional china: tierra, agua, fuego, madera y metal.

Estas dos características proporcionan las suficientes novedades como para cerciorarse **de que estamos ante algo renovado pero que no deja de ser *Total War*** en su esencia. El esfuerzo no está solo en la jugabilidad, sino en una interfaz limpia y clara donde nosotros decidiremos qué grado de intrusión queremos para informarnos de todo. El consejero nos acompañará desde los típicos tutoriales de bienvenida hasta las primeras decisiones determinantes de tu partida o hasta que creas oportuno para que pongas en práctica lo asimilado. Por lo tanto, tanto los más novatos como los veteranos son bienvenidos a la hora de aprender las mecánicas de este *Three Kingdoms*.

Más allá encontramos más fusiones entre lo artístico y lo manejable, como las ramas de desarrollo de personajes y territorios. El árbol de Reformas se presenta como tal, un precioso tallo leñoso con sus bifurcaciones donde se expanden todas las investigaciones que podemos aplicar: **recursos para la población**, suministros para las tropas o ventajas para el espionaje y diplomacia.

Imágenes del juego







"LA DIPLOMACIA HA RECIBIDO UN TRATO ESPECIAL EN ESTE JUEGO"

Esta última ha recibido un trato especial, ya que desde el primer momento podremos entablar negocios con cualquier facción al alcance. Las opciones son múltiples: rutas comerciales compartidas, pagos con alimentos o dinero, matrimonio, solicitud de tropas o tratados diplomáticos. Un sinfín de decisiones que pueden llegar a abrumar, pero que, con el Modo Trato rápido, podremos ser más concretos sin perder el tiempo. Ayudas que son un trampolín perfecto para aquél que quiera, pero que en ningún momento se siente como una inyección de poder que te diferencie de tus rivales.



Por el lado negativo, por suerte hay poco que decir. **La mayoría de elementos son subsanables** con parches que ya anda recibiendo desde el primer momento, y no son más que los típicos problemas de rendimiento. No hay que olvidar que vamos a ver muchas unidades a la vez por pantalla, pero si que es cierto que los requisitos recomendados no serán suficientes para tirar de forma fluida el juego con la máxima fidelidad visual. En cierto sentido, el motor gráfico arrastra pequeños detalles que tras una década siguen estando presentes, pero que no alteran la experiencia de juego.

Como apunte subjetivo, se podría destacar la simpleza de unidades en el campo de batalla si venimos de la gran variedad que encontramos en las entregas de *Total War: Warhammer.* No obstante, no es una comparación justa y no es algo que este *Total War* quiera destacar, ya que el conjunto explicado funciona como una unidad que se complementa entre sí de una forma dinámica nunca antes vista aquí.

Así pues, *Total War: Three Kingdoms* **se afianza como una entrega muy fuerte** y que aporta el aire fresco que necesitaba esta saga desde hace tiempo y de cara al futuro.



PS4

WARHAMMER **CHAOSBANE**

POR **MARC** ARAGÓN

UN JUEGO POCO INSPIRADO **Y DEMASIADO GENÉRICO**

Chaosbane no sobrevive a ninguna comparación con otros títulos de su género.

A la hora de diseñar un juego es importante mantener un ojo puesto en la competencia, arriesgar y ofrecer algo único que incline la balanza a tu favor. Y es que hay géneros que tienen un rey indiscutible que se convierte en el enemigo a batir, el listón que hay que superar. Cuando hablamos de RPG de acción con vista isométrica es imposible no pensar en la saga *Diablo*. La franquicia de Blizzard ha dominado su género hasta convertirlo en su marca personal, haciendo evolucionar y produciendo ideas que muchas otras han incorporado en títulos posteriores. Si compites con uno de estos reyes tienes dos opciones, o **competir en su terreno para superarles** o **ser lo suficientemente diferente para evitar comparaciones**. En el caso de *Chaosbane*, **ni lo uno ni lo otro**.

No soy un gran aficionado a *Warhammer*, pero sé que tiene un universo tremendamente grande, cargado de historias y personajes fascinantes. Un terreno fértil del que podrían brotar videojuegos maravillosos que explotasen todo ese *lore*. Por eso me ha llamado la atención que haya **tan poco de *Warhammer* en *Chaosbane***. Todo es **tremendamente genérico**. Las cuatro clases de personajes son lo más básico de lo básico; el soldado, el mago, el bárbaro y el arquero. Tres de estas clases ya estaban en el primer *Diablo* en 1996, hace más de 20 años, y no se les ha aportado nada nuevo. No hay nada en ellos que huela a *Warhammer*.

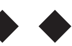
La progresión está inspirada también en la última entrega de la saga de Blizzard, con sistemas de habilidades muy similares, e incluso los menús recuerdan a los de las versiones de consolas. Lo mismo podría decir de los escenarios, que también se generan aleatoriamente y **nos llevan por las mismas cloacas, murallas y mazmorras por las hemos pasado una y mil veces en tantos otros juegos**. Y todo esto tendría un pase y podría perdonarlo si, al menos, se viera algo de personalidad al jugarlo, pero no. Los enemigos (tan genéricos como el resto de la obra) tienen una inteligencia muy limitada y si representan una amenaza es porque aparecen en hordas de 30 o 40 miembros, aunque en la mayoría de ocasiones ni eso. **El soldado avanza por los niveles dando espadazos como quien corta hierba**, tomando alguna poción ocasional.

Avanzar resulta pesado y repetitivo, especialmente en las primeras horas en las que sólo podemos utilizar una o dos habilidades y recorremos una y otra vez las mismas mazmorras. Quizá viéndolo como un juego aislado se puedan tolerar sus errores; la progresión de los personajes es bastante correcta y la historia tiene cierto interés, pero al colocarlo en el contexto del mercado y la competencia sale perdiendo por mucho. *Diablo 3* llegó a las tiendas con problemas y poco contenido, pero ahora mismo es un título mucho más completo y original que este. Incluso *Path of Exile*, el *free-to-play* de Grinding Gear cumple mucho mejor que *Chaosbane*. **No hay ningún aspecto de este juego que lo haga destacar sobre la competencia**. ■



ATELIER LULUA
THE SCION OF ARLAND

POR **ALEJANDRO**REDONDO


EXPLORACIÓN, COMBATES
Y MUCHA ALQUIMIA

Rol japonés de la vieja escuela, con pocas novedades que aportar al género pero con un apartado audiovisual notable.

Gust vuelve a la carga con una nueva entrega de su conocida saga *Atelier*, retomando en esta ocasión la trilogía ambientada en el universo de Arland. Tras las aventuras protagonizadas por Rorona, Totori y Meruru entre los años 2009 y 2011, Lulua se une al plantel como **aprendiz de alquimia** y aspirante a maestra. La cuarta parte, en la que encontraremos muchas caras conocidas, no requiere haber jugado a las tres anteriores para ser disfrutada de principio a fin, si bien habrá pequeños guiños que pasarán desapercibidos a lo largo de la línea argumental.

Atelier Lulua: The Scion of Arland vuelve a incidir en las fórmulas ya recurrentes en anteriores juegos, y que se limitan casi exclusivamente a la búsqueda de nuevos objetos, a la creación y exploración de nuevas recetas en el caldero y a los combates contra todo tipo de enemigos. Las batallas, por turnos y **de hasta cinco personajes** —tres como atacantes y dos como apoyo—, pecan de poca profundidad y en la práctica se limitan a los clásicos comandos de ataque, habilidad y objetos. Puede que las pequeñas mejoras introducidas en este sistema sean un buen reclamo para el fan de la trilogía original, pero resultan insuficientes si se comparan con las tendencias actuales marcadas por otros JRPG de la generación.

Sin duda, es en el apartado audiovisual donde la aventura de Lulua ha experimentado una mayor evolución. Los escenarios y diseño de personajes son de gran belleza —un regalo para los amantes del *anime*—, y la banda sonora se mantiene a un nivel muy alto durante toda la historia, incluyendo un excelente doblaje al japonés que favorece la inmersión en la obra. Mención especial a la edición de Nintendo Switch, donde el juego **luce de forma increíble** en su versión portátil sin que esto afecte a tiempos de carga o estabilidad. Es, sin duda, una opción más que interesante para los poseedores de la consola y fervientes amantes del rol japonés.

Si en algo peca *Atelier Lulua*, más allá de que su sistema de juego pueda volverse algo repetitivo, es en la línea argumental. Se presupone una historia edulcorada llena de clichés del género, pero sus primeras horas se hacen especialmente duras por su **exceso de diálogo** y la calidad de la trama inicial, en la que la protagonista debe revelar el contenido de un libro de alquimia que aparece de la nada y cae sobre su cabeza. Si tenemos en cuenta que la entrega ha llegado a nuestro país íntegramente **en inglés**, las posibilidades de perder interés sobre el argumento son bastante altas.

La saga *Atelier* **no es para todo el mundo**. Ni siquiera para todos los amantes del JRPG. A sus virtudes técnicas hay que restarle una jugabilidad algo limitada en el marco de una historia simplona. Si buscas iniciarte en la saga, este título es sin duda la mejor opción; si has jugado a la trilogía original, probablemente te encantará a pesar de haber simplificado algunos elementos; pero si simplemente te has sentido atraído por su estética o por su sistema de alquimia, es probable que se te acabe haciendo algo repetitivo. ■





ONE SHOT

CADENCE OF HYRULE

POR **JUAN**TEJERINA

Los One-Shot son artículos pensados —como diría mi amigo Alejandro Castillo— para ir «cortito y al pie», así que vayamos directos al grano. Seguro que ya has leído un buen montón de críticas fabulosas sobre *Cadence of Hyrule*, así que permíteme ser *la nota* discordante: **no me ha gustado**.

Que a un servidor no le haya gustado el título no hace que sea un juego malo, pero mi obligación es ser honesto y diría que este juego atraerá a mucha gente por la legendaria licencia que *marca el compás* a sus espaldas, pero hay que andarse con mucho ojo: **no es un *Zelda*, ni lo pretende**.

Cadence of Hyrule es un *Crypt of the Necrodancer* ambientado en el mundo de nuestro amado Link. Sin embargo, su corazón palpita *al ritmo* del juego anteriormente citado y hay que saber a lo que nos vamos a enfrentar realmente. **Es difícil**, muy difícil. Especialmente si eres una persona como yo, con un sentido del ritmo algo atrofiado. Moverse al *beat* de la música es bastante complicado, pero es que además los enemigos y el planteamiento no te lo ponen nada fácil. **Morir, morir y morir**. El enésimo título que se une a esa larga lista de juegos que abogan por una **dificultad elevada como máximo aliciente** para el jugador, así que —si eres de frustración fácil— aléjate de este juego. Si tu sentido del ritmo es similar al de un corcho: aléjate de este juego. O te encanta, o lo aborreces. Yo estoy en el segundo grupo, pero —como digo siempre— si despierta tu curiosidad, no te quedes con las ganas.

Solo te ruego que me permitas ser aquel tipo de la prensa que te dijo: «¡Cuidado, que igual no te gusta!».



en portada

FIRE EMBLEM

A LA CONQUISTA DE OCCIDENTE

por Fernando Bernabeu



Hablar de *Fire Emblem* ahora mismo entre jugadores puede llevar a mencionar títulos y personajes favoritos, debates sobre sus mecánicas de estrategia, la elevada dificultad si se juega en los modos clásicos o, directamente, la máquina tragaperras que supone el título para móviles. Fuera de Japón, esta franquicia tiene ya seis entregas principales, dos remakes y unos cuantos *spin-off*. Es decir, se ha convertido en **una de las mejores bazas que Nintendo tiene para llenar el catálogo de sus consolas con títulos de calidad**. No obstante, su popularidad no habría llegado a ninguna parte de no ser por la séptima iteración de la saga entera, *Fire Emblem: The Blazing Blade* o como directamente lo conocimos aquí: *Fire Emblem*. 15 años han pasado desde este momento y la salud de la saga está mejor que nunca, así que voy a hablar en profundidad de cómo este título de Game Boy Advance nos trajo espadas, lanzas, hachas, arcos, grimorios, pegasos, dragones y emblemas de fuego.

Con unas cuantas entregas en su haber antes de que se localizara, la franquicia *Fire Emblem* era prácticamente desconocida para la audiencia occidental. Puede que algunos jugadores muy ávidos y conocedores de los tejemanejes en Japón la conocieran, pero nada que pudiera ser relevante para justificar su salida del país del sol naciente. ***Shadow Dragon and the Blade of Light*, el título que lo inició todo en 1990**, así como *Fire Emblem Gaiden* se lanzaron en la Famicom (el nombre de la NES en su país de origen). Posteriormente Nintendo publicó unos cuantos títulos más para la Super Famicom y, por último, llegó *The Binding Blade* para Game Boy Advance. Todos estos títulos exclusivamente japoneses comprendían un reparto enorme de personajes entremezclados en un universo de fantasía épica con sus propios mitos e historias entrelazadas.

Como ya he dicho antes, aunque es posible que algún jugador occidental empezara en esta saga importando alguno de los títulos anteriores, **la mayor parte del mundo fuera de Japón obtuvo su primer vistazo a esta serie gracias a *Super Smash Bros. Melee*** en Gamecube. ¿De dónde habían salido Marth y Roy? Lo más probable es que nadie hubiera oído hablar antes de su serie de origen, pero la popularidad que obtuvieron en Smash empezó a generar interés por entender cómo eran estos personajes fuera del juego de lucha. A modo de curiosidad, Roy llegó antes a *Melee* que a su propio juego, *The Binding Blade*, y los occidentales no pudimos jugar a un título con Marth como protagonista hasta el remake de *Shadow Dragon* para Nintendo DS en 2008.

Dicha popularidad fue uno de los motivos que propulsó a Intelligent Systems, el estudio detrás de todos los títulos de la saga, a localizar su siguiente título. El otro motivo fue el éxito de *Advance Wars* en 2001, **cuyas mecánicas de estrategia militar eran intrínsecamente similares a las de la fantasía medieval** y demostraron que el Oeste ya estaba listo para recibir *Fire Emblem* con los brazos abiertos. De hecho, en una entrevista que realizó la prestigiosa revista *EDGE* a varios de los desarrolladores de *Advance Wars* en 2010, el director Kentarou Nishimura (que también había trabajado en varios *Fire Emblem*) dijo lo siguiente:

«Parece que el éxito de *Advance Wars* ha logrado cambiar la actitud de Nintendo respecto a los gustos de los

Lyn, Eliwood y Héctor son los personajes más destacados en este juego. El jugador tan solo es el encargado de encarnar a un estratega sin mucha importancia que dirige a las tropas de estos nobles hacia la victoria. Las variadas personalidades de cada una de las unidades fomentan el querer usarlas todas para descubrir ir descubriendo su historia poco a poco





Es decir, no habríamos tenido *Fire Emblem* si *Advance Wars* no hubiese llegado antes para allanar el terreno.

El primer título que llegó a costas europeas lo hizo en 2004. *The Blazing Blade*, precuela de *The Binding Blade*, se conoció aquí sencillamente como *Fire Emblem*. Este juego seguía tres lores de **Lycia: Eliwood, padre de Roy, Héctor, noble de Ostian y Lyn**, de la tribu Lorca. Tal y como ya era costumbre en los anteriores títulos, en este aparecen multitud de personajes que conforman el grueso de unidades que el jugador tiene disponible para derrotar al bando contrario. Las bases son las clásicas y la jugabilidad se mantiene sólida, aunque entregas futuras la han mejorado bastante.

En el cartucho de Game Boy Advance llegaron a introducir alrededor de 30 mapas llenos de enemigos, factores ambientales y otros elementos que determinan el éxito para el jugador que sabe aprovecharse de ellos. El estratega selecciona un número determinado de unidades por batalla y c**ada una de ellas es completamente única en cuanto a apariencia, personalidad y estadísticas**. Es algo parecido a Pokémon en ese aspecto, pues, aunque dos personajes tengan habilidades similares, hay factores bastante importantes que los diferencian.

Uno de los aspectos más polémicos y sorprendentes del juego en el momento en el que llegó fue el concepto de la muerte permanente. **Si una unidad cae en combate, desaparece para siempre y no se puede volver a usar**. Así que, para mantenerlos a todos con vida, hay que planear bien cada movimiento y no dejar caer una unidad que puede ser crucial para el siguiente turno.

Las unidades pueden llevar distintas armas según su clase. Espadas, hachas, lanzas, arcos, grimorios y bastones mágicos sirven para aprovecharse de las debilidades del adversario. Esto se debe a que **uno de los pilares fundamentales de esta franquicia es el triángulo de armas**. Las espadas son eficaces contra las hachas, pero débiles a las lanzas y así sucesivamente, lo cual hace necesario colocar las unidades suficientes de cada clase para no pasarlas canutas en cada mapa. Además, si se tiene en cuenta que los arqueros son extremadamente eficaces contra las unidades voladores y que la magia arrasa con los enemigos con armadura más pesada, la primera fase de cada estrategia viene ya planteada sobre el mapa.

Los factores ambientales de los escenarios también representan puntos de estrategia que resultan claves para lograr la victoria. Los desiertos hacen que las unidades de a pie se muevan de forma más lenta, pero no afecta a las voladoras y la niebla impide ver a los enemigos hasta tenerlos más cerca. Hay que tener estas características del

Kentarou Nishimura fue uno de los directores del primer Fire Emblem para Game Boy Advance que consiguió cruzar las fronteras de Japón. En una entrevista a EDGE reconoció que esta saga no habría podido ver nueva vida fuera de su país de no ser por el buen recibimiento que tuvo Advance Wars. Posteriormente dirigió más títulos de ambas franquicias de estrategia, pero actualmente desempeña tareas de depuración de fallos en varios títulos que publica Nintendo América

mapa en cuenta para cumplir el objetivo, que suele ser ocupar un castillo, matar a todos los enemigos del mapa, derrotar a un jefe… Hay incluso misiones en las que se debe resistir el ataque enemigo durante un determinado número de turnos. Pero al final da igual el objetivo que sea, que siempre habrá más unidades enemigas que propias y en mapas más avanzados existe el riesgo de que el enemigo convoque refuerzos, con el consecuente fastidio que eso puede resultar. Hay algunos mapas que son completamente opcionales y existe la posibilidad de obtener **finales distintos según las decisiones tomadas en ellos** o las situaciones que ocurran al dejar que algunas unidades mueran.

En verdad este primer *Fire Emblem* occidental resultó no ser tan difícil como su predecesor directo, *The Binding Blade*. A día de hoy supone un reto hasta para los más expertos, pero hay títulos mucho más difíciles en esta franquicia.

Fire Emblem sentó los pilares sobre los que se apoyaron el resto de entregas que salieron de Japón. El título fue bien recibido en Occidente, así que permitió el lanzamiento de muchos otros. Sin ir más lejos, ***The Sacred Stones* vería la luz en Game Boy Advance al año siguiente**, en 2005. No obstante, pese al punto álgido en calidad que supusieron las entregas de GameCube y Wii (*Path of Radiance* y *Radiant Dawn*), la popularidad de la franquicia fue decayendo paulatinamente. Lamentablemente, *Awakening* estuvo destinado a ser el último título desarrollado por Intelligent Systems si no vendía lo suficiente.

Por suerte, arrasó en ventas en parte gracias a su especie de simulador de matrimonio que **provocó que cada jugador defendiera a sus esposas y esposos virtuales en redes sociales**. Las mecánicas de estrategia, el mejorado sistema de apoyo y el hecho de que la muerte permanente fuera opcional resultaron ser clave para gustar a todo el mundo y dar la oportunidad a títulos futuros. Con *Fates* intentando el truco de las ediciones paralelas con contenidos diferentes, *Shadows of Valentia* recreando uno de los mejores títulos en la saga y *Heroes* generando ingresos millonarios en móviles, el futuro de la saga pinta mejor que nunca. No en vano tenemos *Three Houses* dentro de nada en Switch para que demuestre que Fire Emblem tiene una salud inmejorable.

Aún con todo esto, nunca hay que olvidar que The Blazing Blade fue el primero en salir de Japón y sin ese título nada de lo sucesivo habría sido posible. **15 años han pasado** ya y puede que no sea una obra maestra del entretenimiento interactivo, pero el impacto que tuvo en el género de estrategia merece reconocimiento. ■



EN PORTADA
EL DÍA EN QUE
FIRE EMBLEM
SE CONVIRTIÓ EN
AAA





LA CULMINACIÓN DE UN NICHO. LA ETAPA COMENZADA EN 2013 Y QUE CONTINÚA HOY, DONDE LA SAGA HA DEJADO DE SER PRÍNCIPE PARA CONVERTIRSE EN REY



Todo tiene un porqué. La consolidación de *Fire Emblem* no responde a una mera estrategia de *marketing*, sino que también obedece a una serie de cambios milimétricamente calculados por parte de Intelligent Systems. Tras dejar a un lado *Advance Wars*, propiedad intelectual que sigue sin dar avisos de un posible regreso, era el momento de sumergirse de lleno no tanto en hacer que *Fire Emblem* se hiciese hueco como una saga de renombre en Europa y Norteamérica, sino en que ganase el empaque necesario para dejar de ser un nicho y convertirse en un auténtico AAA dentro de Nintendo.

Viajemos entonces a 2013, ese año inolvidable para Nintendo 3DS, calificado por la propia compañía como uno de los más excelsos de su historia en lo que a lanzamientos exclusivos se refiere. Entre todos, un nombre: ***Fire Emblem: Awakening***. Independientemente del lugar que ocupe dentro de los más valorados de la franquicia, su importancia para consigo es fundamental. Y fue deliberado. Ya bastaba de remakes y secuelas, que es lo que tuvimos en la era Wii-Nintendo DS.

Recordemos bien el nombre de **Tohru Narihiro**, quien decidió convertir los escudos en afiladas espadas con un punto de vista más occidental, más joven. **Renovado**. El veterano desarrollador, presente en la franquicia desde *Mystery of the Emblem* (SNES, 1994), quiso correr riesgos con la que sería la primera entrega en Nintendo 3DS ahora que el estudio estaba creciendo más que nunca. Una de las últimas decisiones de Satoru Iwata, en aquel entonces presidente de Nintendo, es que **Nintendo R&D1** dejase de proveer el personal necesario para las labores de diseño gráfico y sonoro. El éxito de Narihiro gestionando la saga propició que Intelligent Systems pasase a tener un cerca de cuarenta empleados más, elevando así la cifra hasta **unos 150 trabajadores en plantilla**, de acuerdo con la web oficial de la empresa.

Lo que no muchos saben es que, para llegar a este punto, *Fire Emblem* estuvo a punto de desaparecer. Lo reconoció Iwata en una sesión de preguntas y respuestas, una lectura que invita a la reflexión por todo aquello que se sacrifica si se quiere aspirar a saborear el éxito, que no es ni mucho menos gratuito. Debido a que las ventas no remontaban durante la década pasada, desde el departamento de ventas fueron claros con Intelligent Systems antes de comenzar con *Awakening*: «Este va a ser el último, así que dejáoslo todo para no tener nada de lo que lamentarnos», comentó **Shinji Hatano**, antiguo responsable de ventas. Contundente. ¿Y ahora, qué? Iba a ser el último. Ya no iba a haber más *Fire Emblem*. La despedida.

Es así como el desarrollo de *Fire Emblem: Awakening* comenzó a gestarse. «Quise hacer una serie de cambios», comentó el señor Narihiro en una entrevista publicada un año antes, cuando el titulo llegó a las tiendas niponas. Por eso delegó la tarea de líder del desarrollo y planificación a **Masahiro Higuchi** después de su trabajo en *New Mystery of the Emblem* (Wii, 2010). «Esta vez quisimos hacer un Fire Emblem que fuese completamente distinto a cualquier otro», comentaba. Al contrario que en las décadas pasadas, donde apenas había incorporaciones en el equipo, esta vez esa ampliación de la plantilla se tradujo en nuevas caras, especialmente en el departamento audiovisual, porque el objetivo del equipo de Narihiro era mantener intacto lo que denominan «la esencia *Fire Emblem*» pero con **nuevas técnicas audiovisuales. Que entrase por los ojos**. Un cambio de perspectiva. «Kusakihara trajo nueva sangre a la serie», comentaron acerca del papel de otra persona fundamental en la etapa contemporá-

Three Houses tendrá cuatro protagonistas

El título se ha hecho de rogar mucho más de lo estimado. **Se reveló en enero de 2017**, pero no podremos jugarlo hasta dos años y medio después, teniendo en cuenta que llevaba ya un tiempo en desarrollo antes de su anuncio.

ANTES DE FIRE EMBLEM: AWAKENING, NINGÚN JUEGO DE LA SAGA HABÍA SIQUIERA ROZADO EL MILLÓN DE UNIDADES VENDIDAS. ESTA ENTREGA DUPLICÓ CON CRECES LAS CIFRAS DE SUS PREDECESORES MÁS ACLAMADOS

Los videojuegos son desarrollados por personas; si las personas cambian, sus juegos también lo hacen.«*Fire Emblem* siempre ha girado en torno a la tensión de una historia, pero también en la simulación». Los romances, los giros de guion, los conflictos sociopolíticos o la pérdida permanente de ciertos personajes debían encajar con el público occidental y no ser cosa de unos pocos. Casualidad o no, tanto *Fire Emblem* como *Monster Hunter* lograron ese cometido al mismo tiempo, en 2013, cuando dejaron de ser obras de nicho para convertirse en auténticos AAA en la industria. La respuesta comercial entonces fue inmediata con *Awakening*, una bola de nieve. Dos años más tarde, después de vender más de **2,24 millones de unidades** (último dato oficial hasta diciembre de 2017) y convertirse en el más vendido de la saga en todo el mundo, Nintendo sorprendió en aquel Nintendo Direct de enero de 2015 con el anuncio de ***Fire Emblem: Fates***, el que se terminaría convirtiendo en la entrega más exitosa de la franquicia con sus 2,85 millones de copias vendidas en todo el planeta. Inédito.

Unos meses antes, el señor Hatano, el mismo que prometió que *Awakening* sería el último, se acercó al equipo de Intelligent Systems y dijo que: «cuándo vamos a hacer el siguiente». Para *Fates* hubo que hacer también cambios, no tanto a nivel interno como en la parcial externalización de algunas porciones del desarrollo. **El mangaka Shin Kibayashi**, reputado guionista de historietas japonesas para editoriales como Shogakukan y Kodansha, se encargaría de escribir la historia del juego a petición expresa de Intelligent Systems.

Según el equipo *second party* de Nintendo, si hubo algo que falló en *Awakening* fue la historia, que «no iba a ninguna parte», que no concretaba en su cometido a pesar de sus aciertos en el esquema jugable. **Kibayashi**, que inicialmente iba a rechazar este trabajo, terminó aceptando por convencimiento de su hija, que se encontraba jugando a *Awakening* y le recomendó que hiciese la historia de la siguiente entrega, pero mejorando la historia porque se sentía algo cliché. «Tú puedes hacerlo mejor», le dijo. Y se puso con ello.

Nintendo decidió entonces **dividir el juego** en dos ediciones independientes, con historias diferentes, pero estrechamente relacionadas. Aparte de *Estirpe* y *Conquista*, uno más orientado a veteranos y otro a neófitos —de hecho, se puede revivir a los caídos—, lanzaron en formato digital *Revelación*, que cerraba la historia. Aquellos que se hicieron con la versión especial en formato físico, que incluyó las tres ediciones en un mismo cartucho, tienen ahora un preciado producto en su estantería...





FIRE EMBLEM: HEROES, UNA MÁQUINA DE HACER DINERO

Antes de la cada vez más cercana próxima iteración de la saga en Nintendo Switch, *Fire Emblem: Three Houses* (que ha sido una de las grandes protagonistas de la compañía en el E3 2019) Nintendo lanzó a comienzos de 2017 *Fire Emblem: Heroes*, una entrega para iOS y Android donde se trasladaba la jugabilidad clásica de la saga pero adoptando en el camino muchas de las prácticas habituales de los videojuegos para smartphones, **el modelo gacha** (que hace referencia a las máquinas gashapon japonesas donde, a cambio de una moneda, recibimos una bola al azar con un coleccionable). DeNA, el estudio encargado de este trabajo, tenía la tarea de dar en el centro de la diana después de varios intentos fallidos con otras IP de Nintendo en móviles. Y lo lograron. Vaya si lo hicieron. De acuerdo con datos de *Sensor Tower*, hasta el pasado mes de febrero de 2019 se habían reportado más de 500 millones de dólares en ingresos. Para hacernos una idea, *Super Mario Run* y *Animal Crossing: Pocket Camp* han facturado 68 millones y 70 millones de dólares.

Es así como llegamos a *Three Houses*, la decimosexta entrega, la primera original en sobremesa desde 2007 si no contamos *remakes*. Todo un reto comercial para los de Kioto, que están tratando al producto con más delicadeza que nunca. Sus valores de producción no escatiman en nada: ya no es de segunda fila. ***Fire Emblem* ha dejado de ser una saga de nicho**: ahora es una saga capaz de mover millones. Hubo que esperar muchos años para su llegada a Occidente, también para su consolidación en estas tierras. Ahora, sea por el motivo que sea, **el emblema de fuego arde más que nunca**. ■

TANTO GUSTÓ FIRE EMBLEM FATES EN JAPÓN QUE SE LLEVÓ UN TOTAL DE QUINCE PREMIOS «A LA EXCELENCIA» POR IMPORTANTES MEDIOS ESPECIALIZADOS DEL PAÍS DEL SOL NACIENTE; ENTRE ELLOS DE PUBLICACIONES COMO FAMITSU



EN PORTADA:

el arte de HELLYON WHITE

FIRE EMBLEM: THREE HOUSES

Fire Emblem es una de esas sagas legendarias con una legión de fans a sus espaldas. **De marcadísimo estilo nipón**, no es nada sencillo amoldarse a su estética dentro de los cánones que acostumbran a seguir los ilustradores occidentales. Sin embargo: con Hellyon White la norma está para romperla. Cualquiera que contemple esta ilustración **puede pensar que es un arte oficial,** y nada más lejos de la realidad. Nuestra querida Hellyon vuelve a sorprendernos a todos con una pieza de arte que supera, por qué no decirlo, **en muchos aspectos** al arte original.

Os contaré un secreto: Hellyon White adora *Fire Emblem* y se ha empleado a fondo para volcar **toda su pasión en esta ilustración**. De hecho, nos ha parecido tan buena, que decidimos descartar el arte oficial y emplear esta pieza como portada oficial del mes, saliéndonos de la línea Golden Line.

¡Espero que la disfrutéis, porque lo que está por venir **os va a dejar con la boca abierta**!

—Juan Tejerina







EL VIAJE DEL *(HÉROE)* CONSTRUCTOR

DRAGON QUEST BUILDERS 2

POR MARTA GARCÍA VILLAR

El que *Minecraft* y su éxito sin precedentes ha sido un hito revolucionario en la industria del videojuego de los últimos años es un hecho avalado por datos y estadísticas. Sin embargo, el reconocimiento no solo se mide por números, sino por la inspiración halagadora que una fórmula puede llegar a evocar en obras posteriores, obras que busquen aportar novedades y crecer impulsándose a raíz de lo ya establecido. De esta forma, *Dragon Quest Builders* partió de la base de añadir la esencia de los JRPG, esto es, su **componente narrativo lineal** más clásico, a una fórmula que parecía ser totalmente ajena a ello. Si bien tras su lanzamiento cabía la duda de si el concepto podría desarrollar una subsaga dentro de la franquicia *Dragon Quest*, una satisfactoria acogida se vio acompañada y reafirmada con *Dragon Quest Builders 2*. De esta manera, esta subsaga parece ir cobrando una nueva dimensionalidad y entidad propias dentro de un nombre que nunca ha temido a los *spin-off* y a los juegos derivados, como *Itadaki Street*, *Monsters* o *Heroes*. Y es que la llegada de un título que apuesta por reconstruirse a sí mismo a través de la observación de una primera experiencia es un nuevo ladrillo (¿o bloque?) que asentar en este edificio del universo *Dragon Quest*.



LAS CENIZAS DE UN MUNDO PARALELO

En una reciente entrevista concedida al medio *RPG Site* durante el E3 de este mismo año, el director de los dos títulos de *Builders*, Kazuya Niinou (con experiencia en el cargo tras *Trauma Center: Under the Knife* y *Etrian Odyssey*, y como director asistente en *Final Fantasy XIV: A Realm Reborn*), no dejaba de señalar, con respecto a la inevitable comparación de la subsaga con *Minecraft*, que el popular *sandbox* siempre sería un **juego impresionante e innovador**, pero que nunca había dejado de estar interesado en ver «cómo podía aunar el tipo de experiencia que este ofrecía con la narrativa asociada a los *JRPG*». «Quería explorar eso con *Dragon Quest*», añadió, «así que todo comenzó como un juego experimental que combinara los dos "géneros", por así decirlo. De alguna manera, el juego evolucionó en su propia subserie, algo totalmente inesperado, pero que se debe a la respuesta positiva de los jugadores».

Verdaderamente, y como es insignia en la franquicia, la premisa del primer título está arraigada a su universo ficticio y narrativo. *Dragon Quest Builders*, lanzado en enero del 2016 en Japón y en otoño del mismo año en todo el mundo, fortalecía, de entrada, la importancia de la ambientación en el mundo de Alefgard, escenario del primer «*Dragon Quest*», ya que, además, **partía de un universo paralelo** derivado de uno de los momentos más emblemáticos del título pionero: el momento en el que el héroe, antes de la batalla final, se enfrenta a la tentación de aliarse con el mal para poseer el poder sobre la mitad del mundo. La red de consecuencias derivadas de haberse dejado seducir por esta idea nos trasladaría, por tanto, a un mundo asolado por los monstruos, un mundo en el que el futuro dependería de aquellos capaces de reconstruirlo.

Al respecto de esto, Noriyoshi Fujimoto, productor de los títulos, declaró al medio *Forbes* que uno de los aspectos que consideraba más brillantes dentro del concepto que planteaba *Builders* era, precisamente, su **estrecha conexión con la serie principal**: «En un momento pensamos: "¿qué habría pasado si pudieras escoger la respuesta que no te esperas?" Y así decidimos aproximarnos con este enfoque, porque sentimos que empezar con un impactante "¿qué habría pasado si...?" era un gran modo de demostrar que el juego realmente podía tener tras de sí una historia al más puro estilo *Dragon Quest*».

Y así, partiendo de estos mismos cimientos, *Dragon Quest Builders 2* también se acerca al formato de **universo paralelo** y línea narrativa alternativa, si bien, en esta ocasión, la fuente de la que nace la ficción es el universo de *Dragon Quest II:* un escenario paralelo donde el mal sigue vigente y donde, además, es importante contar con un equipo... y no luchar solo. Simbólicamente, este hecho se asocia como homenaje a que el segundo título de la serie original fue el primero en abandonar el concepto de héroe solitario para incluir un grupo de personajes, por lo que potenciar la colaboración y el mensaje de amistad es el principal núcleo temático que vincula a *Builders 2* con su correspondiente título raíz. Adaptado a los nuevos tiempos, dicho grupo se configura desde la inclusión de un modo multijugador *online* que permite invitar a contactos y amigos a la Isla del ▸





Despertar y ofrecer asistencia. Y es que, tras más de treinta años desde el lanzamiento de *Dragon Quest II*, el héroe (hoy, constructor) vuelve a no deambular solo por los caminos (o cuadrículas) del mundo.

CREATIVIDAD SIN FRONTERAS

La magia siempre está en los detalles y, de este modo, un *spin-off* experimental ha conseguido ganarse el cariño de la comunidad de jugadores y aficionados gracias a su gusto por el desarrollo innovador sin descuidar **aquellos homenajes** que conectan directamente con los recuerdos más cariñosos y nostálgicos. Sin embargo, además de la ficción, el diseño del mapa y los escenarios es el protagonista indiscutible del concepto desarrollado por Niinou y su equipo, algo que también se ha manifestado en los homenajes espirituales que *Builders* brinda a los títulos principales. Tal y como manifestó el productor Takuma Shiraisi en la citada entrevista de *RPG Site* celebrada en el E3, el mapa original de *Dragon Quest* ya presentaba cuadrículas que se acercaban a representar distintas áreas y terrenos, por lo que, «casaba bien con el mundo tridimensional de bloques que estábamos preparando cuando desarrollamos *Builders*», y esto permitía que el diseño de los bloques y los objetos fueran reminiscencias de los títulos de la saga.

Como principal novedad al respecto, *Dragon Quest Builders 2* añade la posibilidad de **volar y desplazarse por agua**, algo que para Niinou eran elementos indispensables en un *sandbox*. «De hecho», señaló, «al principio me sentí avergonzado de que esto no estuviera implementado en el primer *Dragon Quest Builders*», si bien el conjunto del equipo manifestó, asimismo, el proceso de ensayo y error y continuo alimento de *feedback* por parte de los usuarios, principales impulsores del desarrollo de la segunda entrega con su entusiasmo, especialmente en Japón. Para Niinou, el grueso de dicha retroalimentación se traduce en la implementación de algunos cambios de relevancia en la secuela, como la interrelación más estrecha entre los modos vinculados a la historia y a la creación libre con la Isla del Despertar, un limbo entre los modos, un sistema renovado.

Imágenes del juego



"D.Q. BUILDERS SE HA GANADO EL CARIÑO DE LA COMUNIDAD"

Y así, entre limbos e islas, un título como *Dragon Quest Builders 2*, que esgrime la **riqueza sincrética** de apostar por la unión entre el *sandbox* y el JRPG, sigue la estela fundamentada por su buena acogida y crece con su propia identidad. Y es que, puestos a no dejar de utilizar y recordar metáforas propias de la construcción, la historia de la producción de estos nuevos *spin-off* es fruto de un afán por renovar fórmulas heredadas y aglutinar conceptos, así como parece evocar el hecho de que un capitel solo sostiene el peso que ya ha plantado la base de la columna. Y es que quizá no sea tan extraño pensar que hay viajes del héroe que no solo no son en soledad, sino que, además, se levantan a golpe de cemento y no de espada. ■



YUJI HORII

El hombre detrás de Dragon Quest es el maestro de una generación de soñadores y un talento al servicio de la aventura, los monstruos y los viajes interminables

EN 1995, UN SUCESO ÚNICO EN LA HISTORIA removió los cimientos de la industria del videojuego japonés. Bajo la dirección de Kazuhiko Aoki, una promesa de Square que había trabajado en el diseño de *Final Fantasy III* y *IV*, surgió un título que unió lo que, hasta entonces, parecía una batalla de titanes. *Chrono Trigger*, un juego que más de veinte años después **sigue resonando en la memoria** de los amantes del JRPG, aunó a las figuras que habían hecho de este género algo irrepetible. Akira Toriyama, a quien no hace falta describir, trazó todos y cada uno de los personajes. Hiroyuki Itō, un clásico de los *Final Fantasy*, se encargó del diseño. Takashi Tokita, quien más tarde dirigiría *Parasite Eve*, fue uno de los directores principales. Pero las dos figuras que más destacaron fueron las que supervisaron todo el proceso: Hironobu Sakaguchi y Yuji Horii.

Sakaguchi había creado, casi una década antes, el primer *Final Fantasy*, al que siguieron otras tantas entregas que aparecían a razón de una por año. Pero quien se implicó de lleno en su historia fue Yuji Horii, alguien con el mismo prestigio que había creado la franquicia ***Dragon Quest***. Horii ejerció como uno de los pilares fundamentales del guion de *Chrono Trigger*, al que trató con el mismo cariño que a sus títulos de *Dragon Quest*. Y el porqué de su implicación estuvo claro desde el principio. Mientras la mayoría del equipo tenía dudas sobre cómo debía ser esa colaboración, él sabía a la perfección cada paso que debían dar para que aquel proyecto colocara, más que nunca, a Japón en el mapa.

por Juan Carlos Saloz



el BASTIÓN del DRAGÓN

A pesar de los cambios que se produjeron en la industria a lo largo de los años, Yuji Horii permaneció fiel a sus principios y consiguió mantener a flote y con fuerza una saga que aún hoy día goza de una salud excelente.

Ilustración por Eva M. Martín

Horii es una persona muy tranquila, pero creo que es porque observa atentamente a las personas que lo rodean. Conoce bien a las personas, y creo que usa esa habilidad para crear sus propios escenarios dramáticos», explica Sakaguchi en una entrevista sobre *Chrono Trigger*. «Lo sentí fuertemente cuando trabajamos juntos. No hubo peleas reales entre nosotros, pero él **tenía sus propias ideas de cómo debía hacerse un juego**, y por eso diferimos en muchos puntos. Algunas cosas a las que Square no prestamos mucha atención, en contraste, son vitales para Horii».

Aunque Sakaguchi no llega a citar los elementos que destaca Horii y él pasa por alto, un vistazo rápido a *Dragon Quest* y *Final Fantasy* nos da las respuestas que necesitamos. Mientras la segunda franquicia ha primado —sobre todo en las últimas entregas— la narración adulta, el sistema de combate y los entornos oscuros, en cada título de *Dragon Quest* encontramos su tono inalterable: más infantil, distendido y con la **aventura como núcleo principal** que no abandona ni en *spin-offs* como *Builders*.

Las comparaciones entre *Dragon Quest* y *Final Fantasy* no tienen mucho sentido en la actualidad, cuando ambas sagas han llegado a un punto de **madurez y reinvención** constantes. Pero si la franquicia de Sakaguchi ha sufrido tantos traspiés que no ha experimentado la de Horii, es precisamente por la firma detrás de *Dragon Quest*.

Desde que Yuji Horii diseñara el primer *Dragon Quest* en 1986, la saga no ha cambiado en absoluto. Evidentemente, ha evolucionado para mejor a lo largo de los años, pero los mismos rasgos que consiguió mantener en *Chrono Trigger* han sido inamovibles. Algunos han llegado a acusar este fenómeno de un **conservadurismo** por parte de Enix, diciendo que la compañía «no arriesga» en sus títulos. Pero las diferencias entre cada entrega numerada se evidencian en su profundidad, no en los elementos clave que la componen. Y cada *spin-off* demuestra que tiene algo que ofrecer más allá de ser un producto derivado.

De algún modo, *Dragon Quest* ha trascendido la marca y se ha alzado como una «franquicia de autor». Son muchas las figuras de alto nivel que han trabajado en la compañía, desde en los puestos más técnicos hasta los más creativos —sin ir más lejos, Noriyoshi Fujimoto ha avanzado hasta ser el principal impulsor de *Builders*—, pero todas ellas han seguido el testigo de **Yuji Horii**. El creador de *Dragon Quest* ha creado escuela en Enix. Ha enseñado a toda una generación de desarrolladores su visión sobre la industria y ha supervisado todos y cada uno de los productos de la saga para que nadie pierda de vista el motivo por el que comenzó a crear videojuegos.

«La idea de crear el primer *Dragon Quest* vino motivada por brindar a los jugadores una experiencia distinta», relata Horii en una entrevista con *Forbes* para celebrar el 25 aniversario de la franquicia. «Casi todos los hogares de Japón tenían una Famicom (NES) en esa época, pero los juegos no eran demasiado profundos. Quería sumergirlos en **una gran historia de rol** en la que fueran los protagonistas».

Así, con una capacidad muy limitada que no le permitía hacer todo lo que quería —como añadir más de un protagonista— pero con una idea muy clara de su objetivo, Horii diseñó en 1986 el primer *Dragon Quest*. Bebía de juegos americanos como *Ultima*, aunque su idea era distinta a las epopeyas de esta franquicia. Él **no quería una historia compleja y oscura**, sino un cuento con el que poder llegar a todo el mundo. Por ello, más allá de su sencillo sistema, decidió centrarse en la narrativa.

«El control nunca es el foco de la serie *Dragon Quest*. Cuando diseñamos uno de estos juegos, nos sentimos como si condujéramos un coche», cuenta el desarrollador en *Gamasutra*. «Cuando conduces, realmente no te preocupas por el control del automóvil en sí; solo disfrutas del camino. Sabes cómo conducirlo sin pensar, y es lo que intentamos que el jugador sienta».

Gracias a esta visión antagónica de la de Hidetaka Miyazaki, Horii se permite ir mucho más allá en las historias (o cuentos) que relata en cada uno de sus juegos, algo que se relaciona directamente con sus estudios de Literatura en la Universidad de Waseda. Antes de que la industria explotase tanto como para que cualquiera pudiera soñar con crear videojuegos, los desarrolladores llegaban **desde distintas partes del espectro creativo**. Algunos eran aficionados a la tecnología que comenzaron a programar en sus primeros ordenadores, pero Horii tan solo tenía el sueño de contar historias.

Aunque comenzó escribiendo algunos relatos en la universidad, pronto se dio de bruces con los videojuegos, a los cuales consideraba que podría exprimir pronto. Interesado en sus tejemanejes, participó en un concurso de programación patrocinado por Enix, donde creó el sencillo pero novedoso *Love Match Tennis*. Aunque Horii lo infirió como un simple entretenimiento, pronto consiguió hacerse un hueco en la empresa, donde finalmente pudo desarrollar, en 1983, su primer gran título: *The Portopia Serial Murder Case*.}

Y U J I

Concebido como un *thriller* lleno de puzles y un guion muy elaborado, este juego fue todo un fenómeno para Enix, que lo desarrolló en distintas plataformas. De hecho, **Hideo Kojima** lo tomó como uno de sus principales referentes para ingresar en la industria y crear maravillas como *Metal Gear*. *The Portopia Serial Murder Case* bebía de los múltiples libros de crímenes que Horii leía tanto por *hobby* como por obligación para sacarse la carrera. Era el juego perfecto para el desarrollador, ya que conseguía aunar su interés por la literatura y los videojuegos.

De este modo, sus siguientes experimentos en el sector fueron en la línea de la aventura gráfica, con un curioso *Karuizawa Yūkai Annai* en el que que mezclaba el tenis de su primera obra con el *thriller* de la segunda. Pero ya por entonces comenzaba a poner la vista en **un género distinto**. En un fenómeno que estaba arrasando en Estados Unidos pero que todavía no había aterrizado firmemente en Japón. Enamorado de juegos como *Questron* pero receloso de sus mecánicas, Horii comenzó a idear su gran experimento que llegaría en forma del descendiente de un gran Erdrick. Sabía que debía hacer algo accesible con el interés centrado en su historia, y el resultado fue tan impresionante que consiguió instaurar un género tan único como laureado en Japón.

Desde que comenzara a desarrollar videojuegos, **el perfil humilde pero confiado** de Horii no ha cambiado en absoluto, algo que ha mantenido a Enix a flote a lo largo de los años. Es curioso ver cómo, mientras empresas como Konami o la misma Square han tenido traspiés que le han hecho perder parte de su credibilidad, su compañía de ha sabido mantener sus productos tan encauzados que han llegado a ser fenómenos de masas en Japón. Hoy día, si visitas la tienda de Square Enix en Japón, te encontrarás con mayor facilidad con un Limo que con un Chocobo. Evidentemente, el peso de *Final Fantasy* es mucho mayor al de *Dragon Quest* tras las fronteras niponas, pero la obra de Horii se ha mantenido firme, sin ningún tropiezo y con varios *spin-offs* que han ampliado para bien su universo.

«En términos generales, las ideas que no podemos encajar en la serie numerada las llevamos a cabo a través de los *spin-offs*, como *Dragon Quest Heroes* o *Builders*», comenta Horii en *Forbes*. «En el caso de *Dragon Quest Builders*, queríamos hacer un *sandbox* muy accesible para todos, y por ello pensamos que la historia también sería esencial».

Con la segunda parte a punto de estrenarse en Nintendo Switch, *Builders* se ha labrado **una identidad propia** que los fans ya buscan con celeridad. Horii observa el auge de estos *spin-offs* como un simple supervisor, pero sabe que puede confiar en aquellos a quienes ha cedido el testigo. Porque Yuji Horii ha creado escuela.



"QUISE SUMERGIR JAPÓN EN UNA GRAN HISTORIA DE ROL"

H O R I I

A solas con...

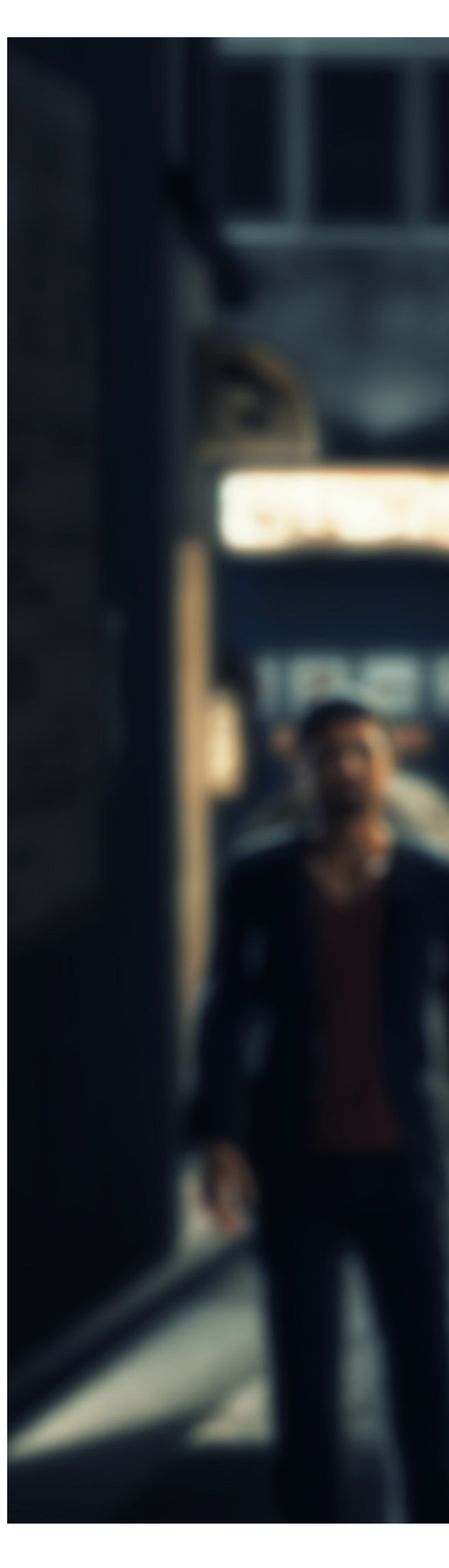
KAZUKI HOSOKAWA

Hablamos con el productor ejecutivo de *Judgment* y su carrera dentro de la saga *Yakuza*, de la que ha dirigido varias entregas, entre ellas el memorable *Yakzua 0*.

No es fácil asimilar la pérdida de un líder sobre las tablas del escenario. Al abrir la sección de análisis habéis podido comprobar mi afecto por una saga que va más allá en lo personal. Se avecinan cambios, tanto los vividos en *Judgment* como los que se plantearán en la nueva etapa alejada de Kiryu. Desde *GTM*, **hemos tenido la oportunidad de entrevistar vía correo electrónico a uno de los responsables directos de la actual concepción de Yakuza**. Su nombre es **Kazuki Hosokawa**, figura ligada casi al Ryu Ga Gotoku Studio casi desde los inicios.

Tantos años dentro de un equipo dan para mucho. Podría pensarse en un primer momento que ser partícipe de la transición de tres generaciones de consolas diferentes cambiarían de algún modo su método de trabajo interno. Para el director de entregas como *Yakuza 0*, el equipo se ha mantenido prácticamente igual desde la primera entrega. **Los más veteranos se les conoce por convertirse en 'maestros de Yakuza'**, quienes llevan la voz cantante para que el equipo siempre pueda mantener altos niveles de eficiencia y calidad durante el desarrollo. «Trabajar siempre bajo una misma filosofía nos permite identificar rápidamente aspectos que requieren volver a crearse desde cero sin dilatar las distintas fases del proyecto». Mentalidad japonesa en su obsesión por encontrar la perfección. «Esto funciona especialmente cuando nos encontramos en plena transición entre un hardware y otro. Cuando esto ocurre, se requiere basar las decisiones en priorizar sobre ciertos elementos que requieren mayor énfasis que otros. De esta forma podemos ajustar todo lo que queramos con el flujo de trabajo intacto».

Ya son casi quince años desde que el Dragón de Dojima nos acompañara por las calles de Kamurocho. No es una pérdida baladí; es todo un símbolo que permanece omnipresente. Ahora, con la introducción de Yagami, el concepto tradicional en términos narrativos se siente diferente. «Kiryu se mantiene »





“

SIEMPRE QUISE CREAR UN JUEGO DE SUSPENSE

”



» firme a sus convicciones sin ningún atisbo de duda. Por otra parte, Yagami es todo lo contrario: duda en qué creer y todavía se encuentra en plena búsqueda por definir su propio camino». La premisa que comentaba en el análisis es un suceso que le tormenta durante todos los días de su vida. Según Kazuki, anhela lograr que vuelva su sentido de la justicia, lo cual es el principal elemento diferenciador con respecto a Kiryu. «También diría que Kiryu tiende a interpretar un rol mucho más pasivo en la mayoría de ocasiones, mientras que la conducta de Yagami es positiva; dos comportamientos que les define como entes separados», afirma.

El productor nos confirma nuestras sospechas: los hechos de *Judgment* ocurren cronológicamente tras lo vivido en *Yakuza 6: The Song of Life*. Pese a ello, el estudio ha querido que los elementos vistos en las entregas principales estén en un segundo plano. **Quieren que ambos juegos se sientan «diferentes» pese a compartir universo**. Algo natural si tenemos en cuenta que este *spin off* nace como un breve descanso ante la inédita incursión de Ichiban Kasuga, del que sabremos más durante este verano.

Cuando me encontraba jugandolo para la crítica de este mes, tenía una sensación que quisiera compartir con vosotros. *Judgment* me era familiar, pero, al mismo tiempo, una experiencia completamente diferente. Se toma el enfrentamiento de la yakuza desde la perspectiva de alguien que no está vinculada a ella, incluso de querer combatirla. «Queríamos que los jugadores tuvieran nuevo material desde el ángulo del "*legal suspense*", junto a mecánicas jugables que giraran en torno a la investigación y resolución de los misterios que hemos preparado», afirma. Aunque la entrevista careciera de los matices de realizarla en persona, algunas respuestas desprenden una confianza sin igual en el resultado final. «**Siempre quise crear un juego de suspense**, me encuentro bastante satisfecho con los niveles de perfección que hemos logrado en cuanto a guion». Y **puede estar orgulloso de ello,** puesto que es uno de los mejores en la larga trayectoria de la compañía.

No todo serían alabanzas. En concreto, uno de los puntos que le achaco al conjunto es todo lo relevante a las actividades secundarias. Los minijuegos forma parte del '*ADN Yakuza*', y en muchas ocasiones algunas tramas jugables no deberían ser negociable. «La saga »



Masayoshi Yokoyama, Hidenori Shoji, Jun Orihara y Kazuki Hosokawa en las oficinas de Sega.

» siempre ha gozado de multitud de minijuegos temáticos sobre la vida nocturna de los adultos. En un primer momento queríamos colocar puntos de juego con ambiente retro, pero al final cambiamos para aumentar el número de puntos de ocio modernos». Cuando desarrollaban este contenido durante los últimos años, **una de sus intenciones era poner siempre al jugador frente a otra versión diferente de Kiryu**. De un personaje tan recto y serio a verle perderse en actividades casi humorísticas. «Sin embargo, para un nuevo personaje al que el jugador no está acostumbrado a tratar, sentíamos que sería muy difícil discernir esa brecha entre el ocio y el trabajo sin caer en que se convirtiera en un personaje falto de carácter», espeta Kazuki. Decidieron, por tanto, que este tipo de contenidos fuesen «divertidos y que encajaran en su personalidad».

Durante la recopilación de información acerca del juego, confirmé el cambio de rasante que el combate había dado. Yagami basa su lucha en las artes marciales chinas que aprendió a manos de su padre, abogado de oficio, durante su adolescencia. Desde entonces, su supervivencia en la calle le ha hecho transformar esa experiencia de combate hacia un estilo propio, o como define Hosokawa-san: «el estilo de Kamurocho; su propia visión del *kung fu*». Para el productor, las artes que utiliza Kiryu son dinámicas. **La improvisación por encima del aprendizaje.**

Para trasladar la realidad de un detective en Japón, el estudio ha tratado con multitud de referencias escritas, aunque no ha contado con la viva voz de »



“UNA SECUELA DEPENDERÁ DE LAS VENTAS EN OCCIDENTE”

» un profesional. Tal y como podemos conocer, los casos más destacados a los que se pueden enfrentar son bastante diferentes respecto a lo que se nos vende en otras producciones. **Infidelidades, pérdidas de mascotas o consultas históricas** son varias de las habituales por esos lares. «Los casos secundarios del juego son fieles al día a día de un detective. La única diferencia son lo extraños que son los clientes que acuden a Yagami».

Como es habitual para Sega, todos los juegos bajo la influencia del Ryu Ga Gotoku Studio permanecen durante unos meses en primicia para el mercado nipón. Un mercado que siempre ha respondido positivamente a todos sus trabajos, incluso a los más experimentales, como *Kenzan*, *Ishin* o el propio *Dead Souls*. Tras cinco meses en Japón, la pregunta era clara: ¿Cómo ha respondido vuestro público durante la primera mitad de año? Nuestro entrevistado reconoce que se generó mucha expectación cuando revelaron que **Takuya Kimura** formaba parte del elenco de actores elegido. Kimura-san es una de las figuras nacionales más populares en la actualidad, y ponerle su rostro al protagonista (eso sí, restándole una docena de años) automáticamente puso el foco tanto por parte de habituales como extraños. «Un sector de jugadores mostraban recelos, pero tras ver los análisis y probar la demo consideraron comprarlo. El sentimiento general ha sido muy positivo, muchos han alzado la voz para demandar una secuela». Sin embargo, **Kazuki nos confirma que para hacerse realidad dependerá de cómo rindan las ventas en Occidente**. Está en nuestras manos que el futuro se asiente sobre nuestro país.

Quedaría mucha tela que cortar acerca de toda la historia de *Yakuza*. Solo espero poder tener una oportunidad de charlar abiertamente sin estar ceñido a un título en específico. Kazuki es viva historia de la marca; su testimonio tiene un valor incalculable para quienes vivimos con entusiasmo una de las mejores producciones de la factoría japonesa.

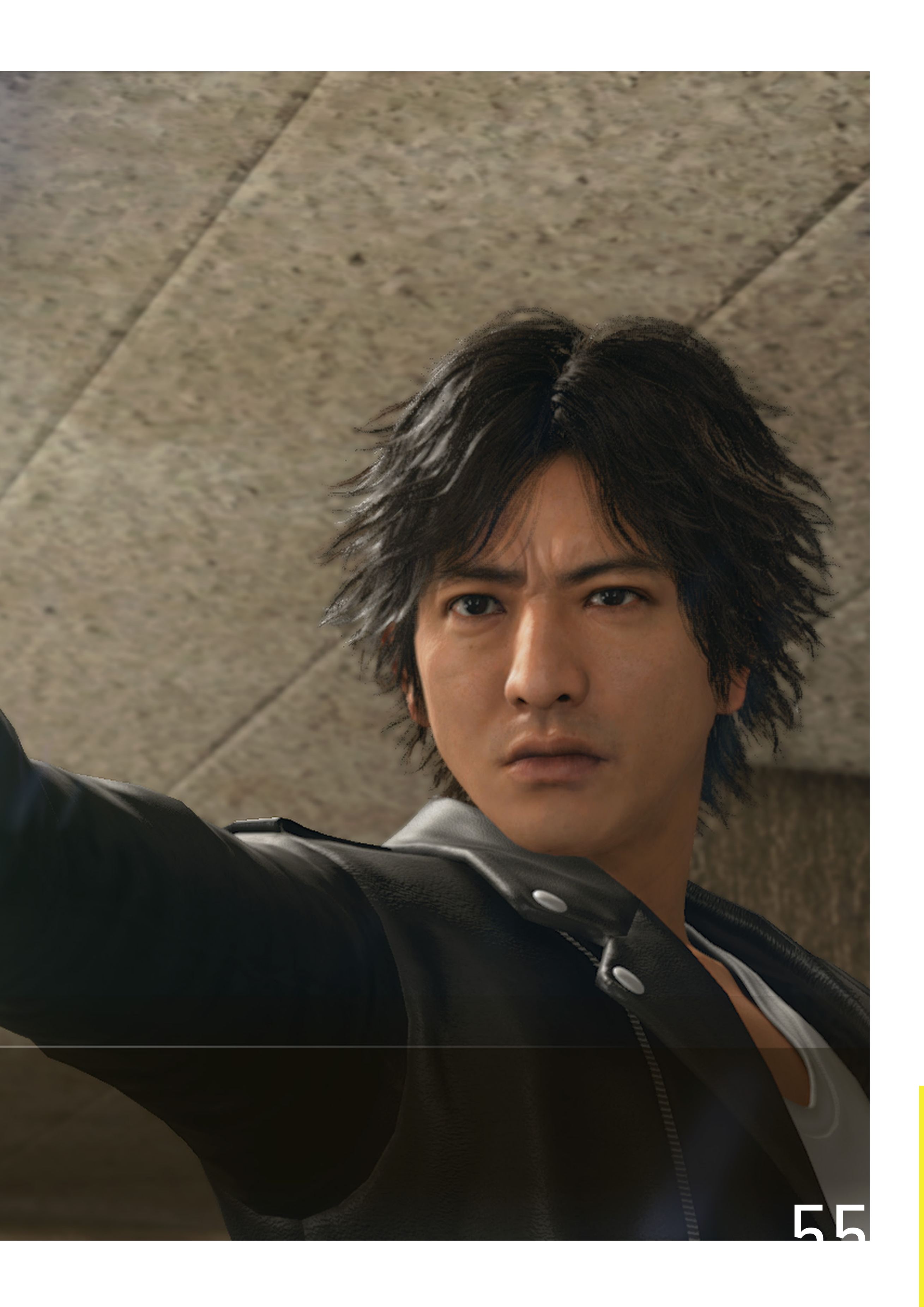
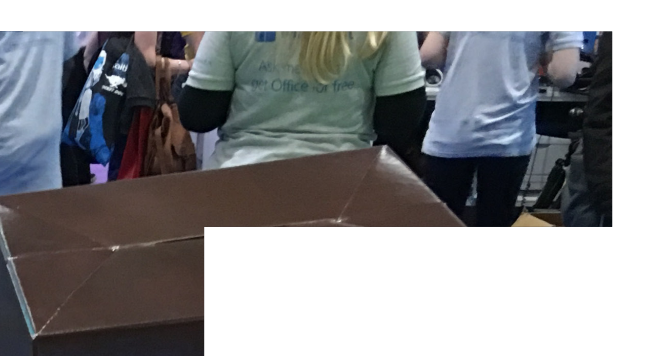




IMAGEN: HIVE DUNEDIN



LEVEL UP!

DIEZ AÑOS DE MINECRAFT

por Marc Aragón

Solemos mirar al pasado buscando los grandes momentos de la historia de los videojuegos, esos **puntos dorados** en los que el camino se desvía de su rumbo y se dirige hacia algo nuevo, hacia la siguiente gran idea que cambia la industria. Sin embargo, no hace falta remontarse más allá de la última década para encontrar uno de esos puntos; el nacimiento del juego más importante y de mayor éxito de la década, el que **mueve a diario millones** (tanto de dólares como de *fans*), el que es un universo en sí mismo... uno tan vasto y tan rico que sería imposible ver en su totalidad en una vida. La única obra del estudio Mojang y la joya de la corona de Microsoft; *Minecraft*.

Julio de 2019

UN LUGAR SIN FRONTERAS

PARA LA LIBERTAD Y LA CREATIVIDAD

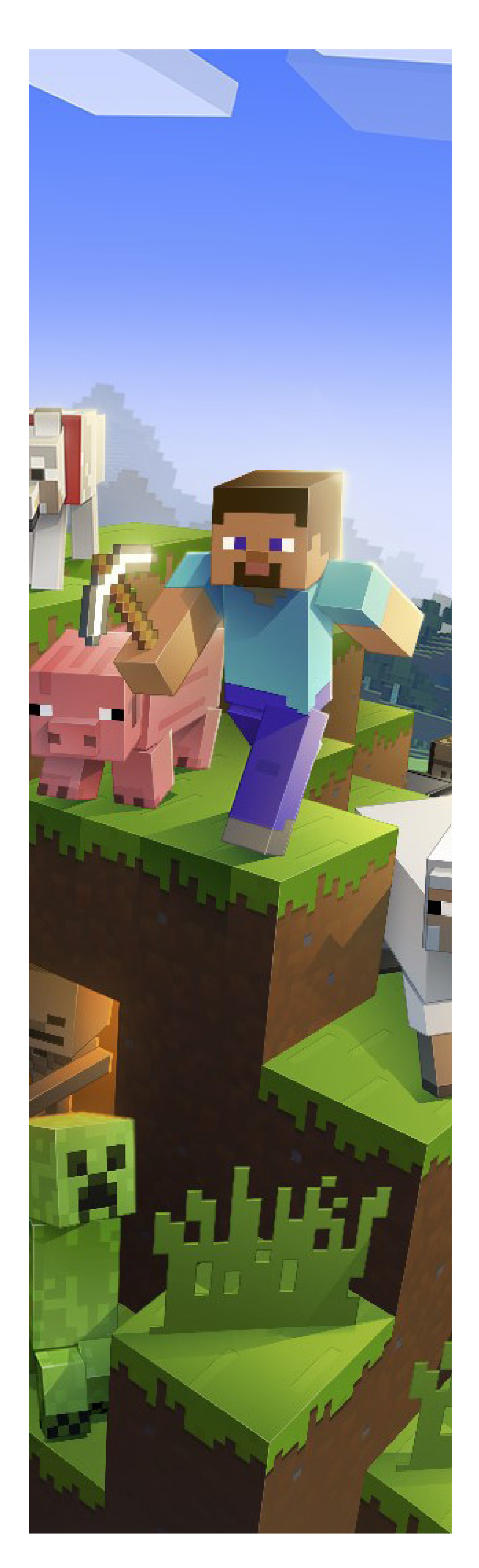
En junio de 1984 nacía *Tetris*, la inmortal obra del ruso Alexey Pajitnov, que ostentó durante años el trono de juego más vendido con la cifra de 170 millones de unidades, unos 5 millones al año de media. Veinticinco años más tarde veía la luz la primera versión de *Minecraft* que destronaría a Tetris al alcanzar los 176 millones de copias vendidas en 2019: una media de más de 17 millones de ventas anuales. Un logro que quizá nunca llegue a igualarse.

Mucha gente (entre los que me incluyo) arqueó una ceja la primera vez que vio una imagen de *Minecraft*. Un mundo abierto *low-poly* con bloques del tamaño de sillas que puedes poner y quitar a tu antojo… de acuerdo, pero ¿cómo se juega a esto? Lo cierto es que la idea de *Minecraft* era bastante difícil de describir a alguien que no la conociera, aunque los símiles con las piezas de LEGO fueran de gran ayuda. En su momento, era algo demasiado diferente, **el primero de su género** (o casi). Comencemos por el principio.

En 2009 nacía *Minecraft* en el ordenador de Markus «Notch» Persson quien, en aquel momento, trabajaba como desarrollador de videojuegos para Jalbum.net. Convencido del potencial de su idea, pronto abandonó su puesto para dedicarse de lleno al desarrollo de su obra. Con el paso de los meses y el aumento de las ventas, Persson fundó el estudio Mojang, comenzó a contratar personal y, poco a poco, **expandió su mundo digital**. En 2010 el estudio construyó el sistema de *crafteo* que se convertiría en piedra angular de todo el universo de *Minecraft*. La mecánica que revolucionó la industria y enamoró a millones de jugadores.

Para 2011 el juego ya empezaba a aparecer en *webs* y revistas especializadas, pero el gran *boom* llegó cuando **comenzó a conquistar Youtube**. El *site* de vídeos de Google estaba creciendo a pasos agigantados, los *youtubers* empezaban a ser reconocidos y a gozar de cierta influencia. Pronto *Minecraft* inundó los canales con más visitas del momento; imágenes de las más **impresionantes creaciones** se propagaron por la red y la fiebre comenzó a extenderse. Las ventas subieron como la espuma. En el año 2014 se podía visitar el mundo de bloques desde PC, Xbox, PlayStation 3 e iOs, y fue entonces cuando Microsoft se decidió a comprar Mojang por 2.500 millones de dólares, una de las **adquisiciones más caras del sector.**

Con la creatividad por bandera, millones de jugadores llegaron a los mundos procedurales de *Minecraft* con la intención de hacerlos suyos. Pocos títulos ofrecen tal **cantidad de libertad y posibilidades** a sus usuarios, lo que la gente ha sido capaz de hacer siguiendo las leyes de estos mundos de bloques ha superado con creces las expectativas de los propios creadores del juego. Existen ciudades inspiradas en el mundo real, desde modernas urbes con rascacielos hasta pequeñas villas de estilo japonés; otras nacidas de la fantasía como castillos en las nubes o ciudades subacuáticas. El servidor WesterosCraft recrea todo el continente de Poniente, de la saga de *Juego de Tronos*, con sus localizaciones más importantes: Desembarco del Rey, Invernalia o



el Muro están recreadas a escala 1:1 siguiendo los diseños de la serie de televisión. Minas Tirith, el castillo de Hogwarts o *Castlevania* también tienen su copia pixelada, **creadas a mano**, bloque a bloque, por usuarios cuyo entusiasmo y dedicación no tienen parangón. La mayoría de ellos comparten gustosos su mapas para que cualquiera pueda pasear por sus creaciones y maravillarse ante la magnitud de semejantes construcciones.

Muchos de estos monumentos a la dedicación y el tiempo libre nacen en el Modo Creativo, en el que no hay que preocuparse por reunir materiales ni por las amenazas de criaturas peligrosas, pero la insignia de *Minecraft* es su Modo Supervivencia. En él, el jugador comienza en un punto aleatorio del mapa. El proceso es, en principio, sencillo: recolectar materiales básicos, como madera y piedra, con los que fabricar herramientas que permitan seguir recolectando más rápidamente. La puesta de sol marca el momento en el que hay que dejar de explorar y construir un refugio básico, pues la noche es oscura y alberga horrores. En el momento en el que la luz del sol desaparece, **todo tipo de criaturas salen de sus escondites** y atacan a todo aquello que esté a su alcance. Los esqueletos y las arañas gigantes son los más comunes y pueden acabar con tu vida si te despistas, pero la auténtica amenaza, lo que puebla las pesadillas de todo jugador de *Minecraft*, es el *creeper.* Este ser nacido de un diseño de cerdo fallido se acerca lo suficientemente sigiloso para que el jugador entre en su radio de acción. En ese momento prende su mecha y, cuando esta se consume, explota destruyendo al desafortunado jugador y todo lo que le rodea.

Con un poco de suerte y habilidad para mantenerse alejado de las amenazas se puede sobrevivir a la primera noche. A partir de aquí la partida se convierte en un recorrido por la era Industrial: las leyes que rigen este mundo de bloques (e incluso sus *bugs*) han sido exploradas y explotadas por sus jugadores para **diseñar distintas granjas** capaces de producir materiales sin esfuerzo, y es que el fin último de *Minecraft* es **dominar el mundo que te rodea**, no solo a nivel visual, sino también dominando los algoritmos del juego. El hierro, por ejemplo, es uno relativamente difícil de conseguir: implica perforar el suelo hasta una profundidad concreta y después cavar horizontalmente hasta dar con un filón. Sin embargo, se pueden emplear los mecanismos del juego para producirlo de forma constante y automática: tan solo se necesitan unos cuantos aldeanos, madera con la que fabricar puertas, agua

"MOJANG CUENTA CON QUE DOMINEMOS LAS LEYES DE SU UNIVERSO Y LAS USEMOS A NUESTRO FAVOR"



y lava. Del mismo modo, podemos crear distintas fábricas que produzcan comida, semillas o madera sin que tengamos que intervenir. Y aunque no lo parezca, Mojang cuenta con que hagamos uso de estos «trucos» porque, de lo contrario, costaría decenas de horas conseguir los materiales necesarios para descubrir todas las posibilidades que esconde su mundo.

Al margen de los modos de juego clásicos, existen muchas otras formas de disfrutar de este título. La propia que Mojang ha creado, la que llaman *Education Edition*, está pensada para **ser usada en aulas** como medio para llegar a los niños mediante la práctica de conceptos como la percepción espacial, el trabajo en equipo, las matemáticas o incluso la química desde una perspectiva de aprendizaje con entornos digitales. Una iniciativa digna de alabar que demuestra que **los videojuegos pueden tener fines más allá del entretenimiento** y cuyo fin se aleja mucho de la mala prensa que suele tener esta industria.

La libertad que Mojang ofrece en su obra no se limita solo a sus fronteras digitales. En el mundo real, *Minecraft* es un sistema muy abierto a modificaciones -*mods*- de los usuarios y se ha construido una comunidad realmente activa a su alrededor. Se han creado nuevos objetos, tipos de bloques, mecanismos y mapas, pero hay quien ha ido más allá... mucho más allá. *Pixelmon* es uno de los *mods* de más éxito de la red y en él se **recrean todas las mecánicas y elementos de *Pokémon***, desde las famosas criaturas (ya se ha incluido hasta la séptima generación) hasta las *pokéball* y la forma de utilizarlas: todo ello perfectamente fusionado con los mundos de *Minecraft*. Las conocidas mecánicas de recolección y *crafteo* siguen presentes, pero se les añaden cientos de nuevas recetas que permiten **transformar frutas y lingotes de metal en *pokéballs*** con las que atrapar a los seres que corretean libres por el mundo. Así, en los biomas de bosques encontraremos los típicos animales de tipo Bicho, en las cuevas con lava los de tipo Fuego, en los pantanos de tipo Agua, etc. Todo un homenaje para los fans de la saga de Nintendo.

Asimismo, existe otro de estos *mods* cuya importancia iguala (si no supera) a la del propio *Minecraft* en cuanto a influencias se refiere: se trata del *Hunger Games*, considerado padre (o al menos inspirador) del género *Battle Royale*. Este género debe su nombre al libro de Koushun

"LA LIBERTAD NO SE LIMITA A SUS FRONTERAS DIGITALES"

"MOJANG HA CAMBIADO ELMUNDO CON UN JUEGO DE AVENTURAS Y EXPLORACIÓN"

Los Juegos del Hambre
—
Para muchos, el *mod* de *Los Juegos del Hambre* representan el origen de la popularidad del género *Battle Royale* que ahora domina el mercado.

Takami en el que unos escolares japoneses se ven obligados a enfrentarse entre ellos para salvar su vida, un concepto que se volvió mucho más popular gracias a la saga de Suzanne Collins y sus posteriores películas. Así, el *mod* de *Los Juegos del Hambre* añadía al juego de Mojang una fórmula de **multijugador competitivo** que encajaba perfectamente con las ideas esenciales de ambas franquicias. Su popularidad comenzó a crecer y pronto empezaron a ver la luz otras creaciones de usuarios que copiaban lo esencial y añadían un toque distintivo. *PUBG* y *Fortnite* no tardaron en llegar al mercado y comenzó una **nueva era en la historia de los *shooters*.**

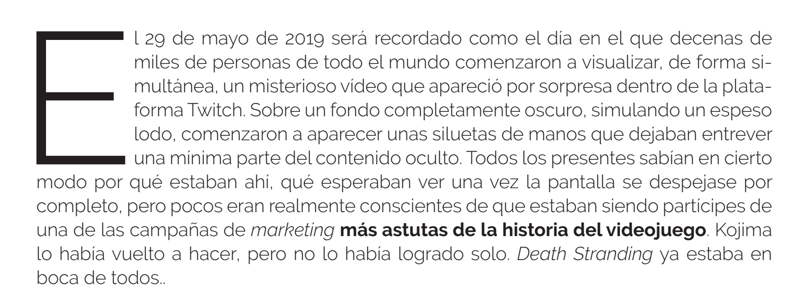
Pocos títulos han alcanzado la relevancia y la influencia del que protagoniza este reportaje. Mojang revolucionó la industria con un título de aventuras y exploración abierto en un mundo cuya mecánica principa era la **creatividad e imaginación del propio usuario.** El estudio se encamina ahora hacia un proyecto mucho mayor en el que la expresión «cambiar el mundo» dejará de ser solo una forma de hablar aprovechando los recursos casi ilimitados de Microsoft. *Minecraft Earth* se propone transformar todo el planeta cubriéndolo de bloques para que todo el mundo pueda acceder a él a través de la pantalla de su *smartphone*. Utilizando todo el potencial de la realidad aumentada se propone hacer frente a *Pokémon Go*, conquistar un pedazo del mercado móvil y elevar aún más su cifra de jugadores.

Llegar a la cima del podio de los juegos más vendidos de la historia es un logro increíble, pero hacerlo en menos de diez años es algo impensable. Aun así, su comunidad de *fans* sigue creciendo día a día e inundando su mundo de creatividad e imaginación. El desafío de comenzar de cero y hacer tuyo todo cuanto ves, la libertad para crear, construir e inventar sin límites, al final, es lo que mueve a millones de personas hacia las verdes y pixeladas praderas de *Minecraft*. ■



EL FUTURO ESTÁ EN NUESTRAS MANOS

por Alejandro Redondo



El 29 de mayo de 2019 será recordado como el día en el que decenas de miles de personas de todo el mundo comenzaron a visualizar, de forma simultánea, un misterioso vídeo que apareció por sorpresa dentro de la plataforma Twitch. Sobre un fondo completamente oscuro, simulando un espeso lodo, comenzaron a aparecer unas siluetas de manos que dejaban entrever una mínima parte del contenido oculto. Todos los presentes sabían en cierto modo por qué estaban ahí, qué esperaban ver una vez la pantalla se despejase por completo, pero pocos eran realmente conscientes de que estaban siendo partícipes de una de las campañas de *marketing* **más astutas de la historia del videojuego**. Kojima lo había vuelto a hacer, pero no lo había logrado solo. *Death Stranding* ya estaba en boca de todos..



Julio de 2019



IMAGEN: DEATH STRANDING

El *streaming*, activo en Twitch desde un día antes de lo prometido, mostraba **varias siluetas de manos** que aparecían y dejaban entrever en su figura parte de un vídeo oculto tras un fondo negro. Con miles de usuarios conectados y especulando sobre cuándo podría revelarse el contenido al completo, las redes sociales de Hideo Kojima, Sony o Santa Monica Studio comenzaron a arrojar tuits con el mensaje «el mañana está en nuestras manos». ¿Aparecían más manos reveladoras conforme la gente se conectaba? Esa fue la conclusión a la que llegó la comunidad y que pareció confirmarse cuando el mismo 29 de mayo se publicó una carta en la que el creativo ahondaba en el argumento del juego: «La gente ha construido muros y se ha acostumbrado a vivir aislada. [...] Jugando como Sam Porter Bridges, tendrás que **crear nuevas conexiones** con jugadores de todo el mundo». Kojima estaba pidiendo a sus fans que uniesen sus manos en una misma fecha y un mismo lugar, pero desde cada rincón del planeta.

El tráiler de *Death Stranding* dio aún más pistas sobre su historia, mostró parte de su jugabilidad y reveló la fecha y plataformas de lanzamiento —8 de noviembre de 2019 en PlayStation 4—. La prensa especializada se rindió ante una **campaña de *marketing*** que calificaron como brillante y destacaron que Kojima había logrado con ella tres grandes objetivos: crear un enorme interés en torno a su producto, congregar a decenas de miles de personas en torno a un *streaming* y multiplicar el número de futuros compradores de su primera obra post Konami. Pero si se tiene en cuenta que no es la primera vez que una compañía utiliza este tipo de recursos para crear expectación en torno a su futuro juego —*Fallout 76* lo hizo justo un año antes—, ¿cuál ha sido el elemento diferenciador? ¿Por qué en esta ocasión ha calado tan hondo entre la comunidad de jugadores?

En Publicidad, se conoce como ***teaser*** a la campaña que genera una gran intriga en torno a un producto por la poca información que se ofrece sobre él. Es una de las técnicas más utilizadas por las grandes marcas, que buscan así generar ruido y curiosidad en torno a un inminente anuncio. En el caso de los videojuegos, casi siempre suele producirse en formato ▸

La desinformación absoluta

—

Tras su abrupta salida de Konami y la fundación de su propio estudio, el padre de *Metal Gear* comenzó a trabajar en un nuevo proyecto del que hasta hace semanas el mundo sabía muy poco.



vídeo, aunque la sutileza de una sola imagen puede llegar a despertar el mismo efecto en la audiencia. A este tipo de campañas le sigue una segunda fase llamada ***reveal***, en la que finalmente se presenta el contenido, hasta el momento oculto, produciéndose un impacto mucho mayor que en una estrategia de *marketing* convencional. Este ha sido el modelo elegido conjuntamente por Sony y Kojima Productions, y en el que llevan trabajando desde hace meses para que todo saliese a la perfección. David Bull, responsable de marca en PlayStation, ya reveló a principios de año que ambos equipos se reúnen cada cierto tiempo para definir la planificación y que nada es fruto de la improvisación ni obra de una sola persona.

Para entender por qué han logrado tanto éxito con la comunicación de *Death Stranding* hay que analizar, en primer lugar, cómo se ha jugado a conciencia con la información que se facilitaba del producto. En la **era de la sobreinformación**, en la que la que la comunidad está acostumbrada a saberlo absolutamente todo de un videojuego desde semanas antes de su lanzamiento, un hermetismo tan grande crea una gran incomodidad y la necesidad de dotar de respuestas a todos esos vacíos. Desde el E3 de 2016 hasta esta última revelación, apenas se habían publicado cuatro tráilers y mostrado muy poco de su jugabilidad, y cada vídeo sembraba aún más dudas acerca del argumento. Las teorías se multiplicaban con cada entrevista a



"EXISTEN POCOS CREATIVOS TAN ACTIVOS EN REDES COMO KOJIMA"

Hideo Kojima, e incluso se llegó a decir que el propio equipo del juego aún no comprendía en qué consistía la historia —incluso que el propio director no la tenía clara—, algo que ayudaba a aumentar la especulación.

Esta campaña hay que analizarla y comprenderla también dentro del marco que ofrecen las **nuevas tecnologías**. La viralidad que se ha logrado gracias a las redes sociales, foros y plataformas de *streaming* como Twitch hacen que este tipo de propuestas solo tengan sentido en este momento de la industria. Además, ha sabido guardarse con absoluta discreción uno de los factores más importantes de este tipo de campañas y de cualquier videojuego: **la fecha de lanzamiento**, que ha logrado mantener en vilo a los fans durante meses y que provocó esa asistencia masiva a la fase *reveal* del 29 de mayo. Todos los elementos han encajado a la perfección para hacer de *Death Stranding* un gran caso de éxito difícil de replicar por otras compañías. Solo *Cyberpunk 2077* y CD Projekt Red han estado en los últimos años a la altura en cuanto a generar expectación con una estrategia similar: la de publicar *teasers* y mensajes ocultos que la comunidad tenía que descifrar.

Más allá de una planificación que pasará a la historia, sin duda uno de los grandes elementos diferenciadores ha sido precisamente la figura de Hideo Kojima. El interés que ha despertado este producto va en consonancia con **la trayectoria del creativo**, cuyo sello es uno de los más característicos de la industria. No solo hay ganas por ver cómo será el nuevo juego tras la saga *Metal Gear*; también hay gran interés en saber hasta dónde es capaz de llegar con absoluta libertad creativa en su propio estudio. A ello hay que sumarle el elenco de actores con el que cuenta, compuesto por algunos mundialmente conocidos como Norman Reedus, Mads Mikkelsen, Margaret Qualley o incluso el director Guillermo del Toro, con el que Kojima siempre ha mantenido una gran relación.

Death Stranding cuenta con todos los ingredientes para que su lanzamiento se convierta en **un nuevo hito** para la industria del videojuego. Una campaña de *marketing* perfectamente orquestada, un uso exquisito de las nuevas tecnologías y una gran capacidad de convocatoria gracias a la figura de Kojima han sido algunas de las claves de este éxito a nivel comunicativo. Si el juego es bueno, si consigue calar en el respetable, se sabrá a partir del 8 de noviembre. El futuro está en nuestras manos. ■

EL AÑO DEL DRAGÓN TRAE CAMBIOS A LA TABERNA

por José Álamo

En este pasado año, las mesas de la taberna de *Hearthstone* han continuado recibiendo el tránsito habitual desde los últimos cinco años. **Viejos conocidos y nuevos jugadores** iban y venían para disfrutar de unas partidas junto al fuego y, sin embargo, las sonrisas se tornaban en muecas de desaprobación al pasar los turnos.

Las arcas de Activision-Blizzard celebraban las cifras récord de sus últimas expansiones y los jugadores, en cambio, disfrutaban cada vez menos del juego de cartas digital por excelencia. Decisiones cuestionables a nivel de diseño y la escasa transparencia de sus desarrolladores provocaron que los usuarios se hicieran una triste pregunta: ¿Era posible que el dinero primara sobre el usuario final incluso para la memorable Blizzard?

Julio de 2019



IMAGEN: BLIZZARD

"CON LA LLEGADA DE NUEVAS EXPANSIONES SE DESDIBUJARON LOS ARQUETIPOS CLÁSICOS DEL JUEGO"

H*earthstone* cerró el pasado Año del Cuervo con **un agotamiento general de su fórmula** provocado por el alto nivel de poder de las cartas de las expansiones *Caballeros del Trono Helado* y *Kobolds & Catacumbas*. Estas introdujeron nuevas legendarias como los Caballeros de la Muerte, cartas con mecánicas enfocadas al valor infinito que desdibujaron totalmente muchos arquetipos clásicos del juego. El cazador, cuyos mazos más representativos siempre se enfocaban en estrategias más agresivas —*Aggro*— o a jugar cartas de gran valor en cada turno —*Midrange*—, podían utilizar la carta Rexxar Mortacechador para ganar a mazos de control gracias a su capacidad de crear esbirros de gran poder de forma infinita. Algo totalmente impensable dentro del equilibrio establecido por el propio juego a lo largo de sus cinco años de historia.

El lanzamiento de las nuevas expansiones del *Año del Cuervo*, *el Bosque Embrujado*, *El Proyecto Armagebum* y *La Arena de Rasthakan* rebajaron drásticamente el poder de las cartas lanzadas de forma general, aunque dos legendarias del primer set generaron otros nuevos problemas. Baku la Devoralunas y Genn Cringris, las dos cartas estelares del *Bosque Embrujado*, permiten mejorar el poder de nuestro héroe a cambio de montar mazos limitados a cartas impares y pares, respectivamente. En un principio, la idea buscaba imitar la **nueva creación de arquetipos alrededor de una legendaria** con un gran beneficio para el jugador, al igual que con Reno Jackson o Kazakus en anteriores expansiones. Sin embargo, a diferencia de las dos anteriores cartas mencionadas, las nuevas incorporaciones forjaron mazos totalmente desequilibrados como el Paladín Impar, cuyo poder de héroe mejorado suponía una gran ventaja contra mazos más convencionales.

Con todo esto, el metajuego de *Hearthstone* se mostraba prácticamente invariable desde hace un año con el predominio de las cartas de Caballeros del *Trono Helado* y *Kobolds & Catacumbas*, junto a los arquetipos de Baku y Genn. Blizzad **había perdido a varios de sus desarrolladores** clave por razones sin esclarecer y los jugadores estaban hastiados de ver cómo el azar y el poder de ciertas cartas eclipsaba el aire fresco de las nuevas expansiones. Nos encontrábamos ante una situación insostenible, a pesar de que la empresa había intentado sofocar los ánimos del público con varios *nerfeos*. ▸



Desde la comunidad se exigía un cambio de rumbo a la empresa y la llegada del *Año del Dragón* con la rotación del *Trono Helado* y *Catacumbas* parecía el momento **adecuado para un nuevo resurgir**. Tras la asignación de Chris Sigaty como nuevo líder del equipo y varios cambios internos, los brotes verdes de la nueva estrategia de comunicación empezaron a surgir con el anuncio y lanzamiento de la primera expansión de este año, *El Auge de las Sombras*, y la salida de las dos expansiones más problemáticas.

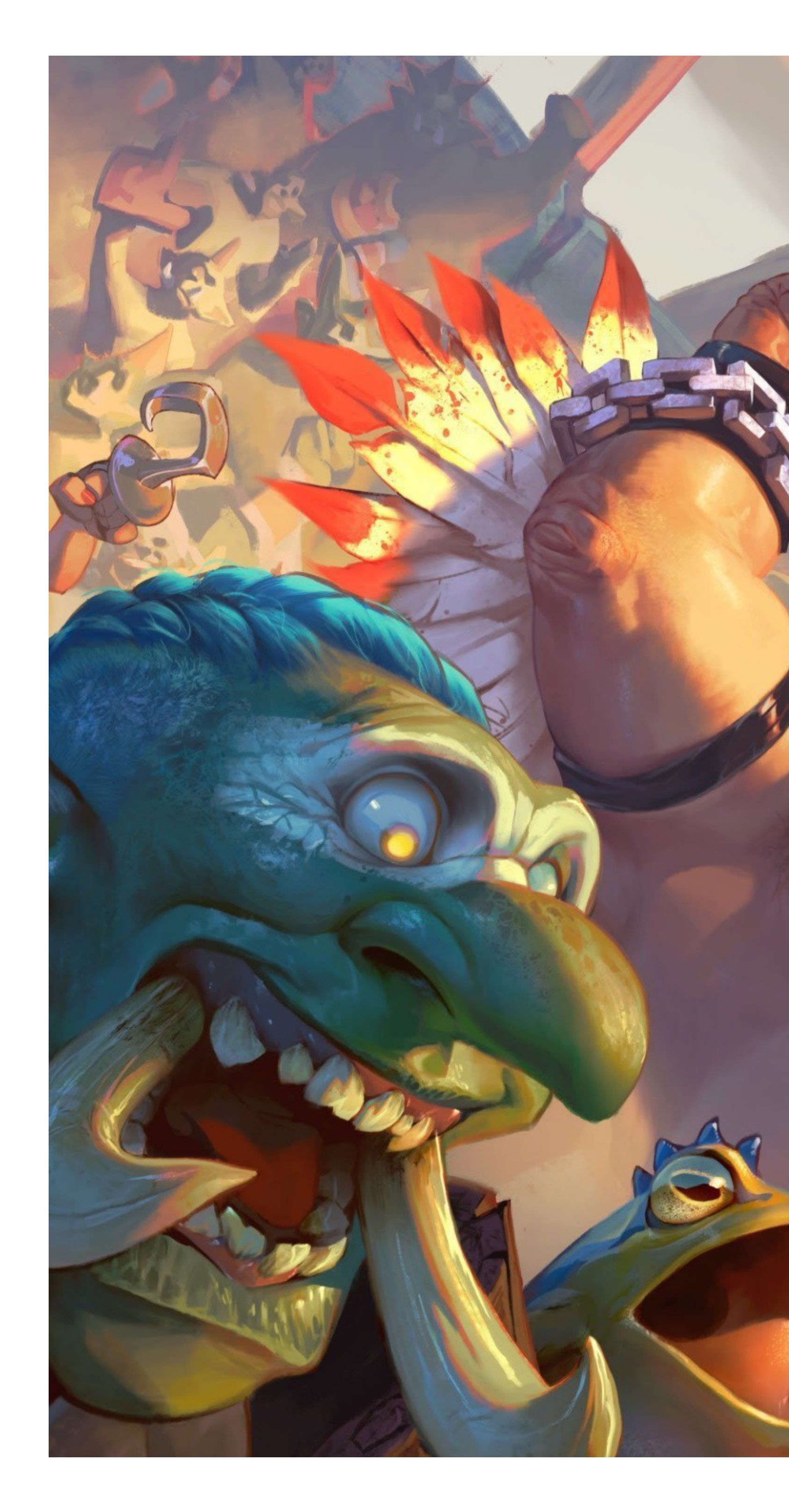
En un movimiento sin precedentes, Blizzard admitió abiertamente su error en el diseño de Baku y Genn y las retiró del formato estándar para evitar limitaciones de diseño en futuras expansiones y las posibles implicaciones de ambas legendarias en mazos con opciones más limitadas, por culpa de las rotaciones. Por otro lado, la empresa prometió ofrecer una comunicación más abierta y continúa con sus jugadores para mejorar el estado del juego. Algo que han cumplido en los primeros meses de este nuevo año con la llegada de nuevos *nerfeos* —algo poco común en un espacio de tiempo tan corto con respecto a otras expansiones— y por primera vez en la historia del juego, el **aumento del poder de ciertas cartas** de anteriores sets que habían pasado sin pena ni gloria.

Desde sus inicios, el equipo encargado del desarrollo siempre se había mostrado muy opaco en la comunicación y tendían a olvidar a sus jugadores durante los meses entre expansiones, limitándose a realizar pequeños ajustes en algunas cartas si la situación se volvía totalmente frustrante y dejando de lado la mayor parte del *feedback* ofrecido por su comunidad. Sin ir más lejos, se produjo el anuncio de un Modo Torneo —especialmente demandado entre los aficionados— y, tras un año de absoluto silencio, decidieron posponer indefinidamente su lanzamiento porque no encontraban la forma óptima de desarrollarlo.

Estos cambios, junto a la llegada de temporadas al Modo Arena, nos dejan en una **situación totalmente renovada** para los jugadores de *Hearthstone* y uno de los mejores momentos para comenzar una nueva aventura en la taberna. Después de todo, *Hearthstone* siempre ha brillado por ser un juego fácilmente accesible y con una buena curva de aprendizaje. En especial, desde la inclusión de veinticinco nuevos rangos para jugadores novatos, una de las mejores noticias de 2018. Una novedad que permitía a los más noveles crear sus propios mazos con cartas básicas y del set clásico, mientras aprendían la base del juego de forma progresiva. Sin duda, un gran cambio con respecto al sistema anterior, debido a que el propio sistema emparejaba a veteranos con nuevos jugadores a partir del Rango 20. Todo esto provocaba una sensación de frustración a los recién iniciados, los cuales acababan por abandonar a la primera de cambio y creaban esa idea de juego *pay-to-win*.

Es evidente que, hasta ahora, a los accionistas de Activision-Blizzard no les importaba el estado del juego en sí, mientras los resultados económicos siguieran batiendo récords históricos. Sin embargo, resulta curioso ver que, según *Superdata Research*, el juego **generó el pasado mes de febrero un 52% menos**





MOMENTO DE VOLVER

Las novedades dejan a los jugadores un título perfecto para volver a comezar una aventura.

de ingresos con respecto a las cifras del año anterior. Justamente dos meses antes del anuncio y lanzamiento de la nueva expansión, que trajo los importantes cambios de comunicación mencionados.

Vivimos en una época donde los juegos como servicio son una realidad y parece que algunas empresas suelen olvidar que el engranaje principal para el éxito de títulos de este corte es la felicidad del usuario. La comunicación es clave a la hora de mantener un título de estas características y es un aspecto que Blizzard ha descuidado con este título, en contraparte de otros como *Overwatch*. Mantener estos cambios y continuar ofreciendo nuevas motivaciones a los jugadores debe ser la prioridad de cualquier estudio, porque el *Año del Dragón* representa el mejor momento para volver a *Hearthstone* gracias al menor número de cartas en el formato estándar y la nueva política de la empresa. Solo espero que el **regreso de jugadores no vuelva a cegar a sus desarrolladores** y caigamos en viejos vicios del pasado. Sin pecar de maldad, no creo que esto sea una coincidencia y solo deseo que Blizzard tome nota de sus errores en el *Año del Cuervo*. ■

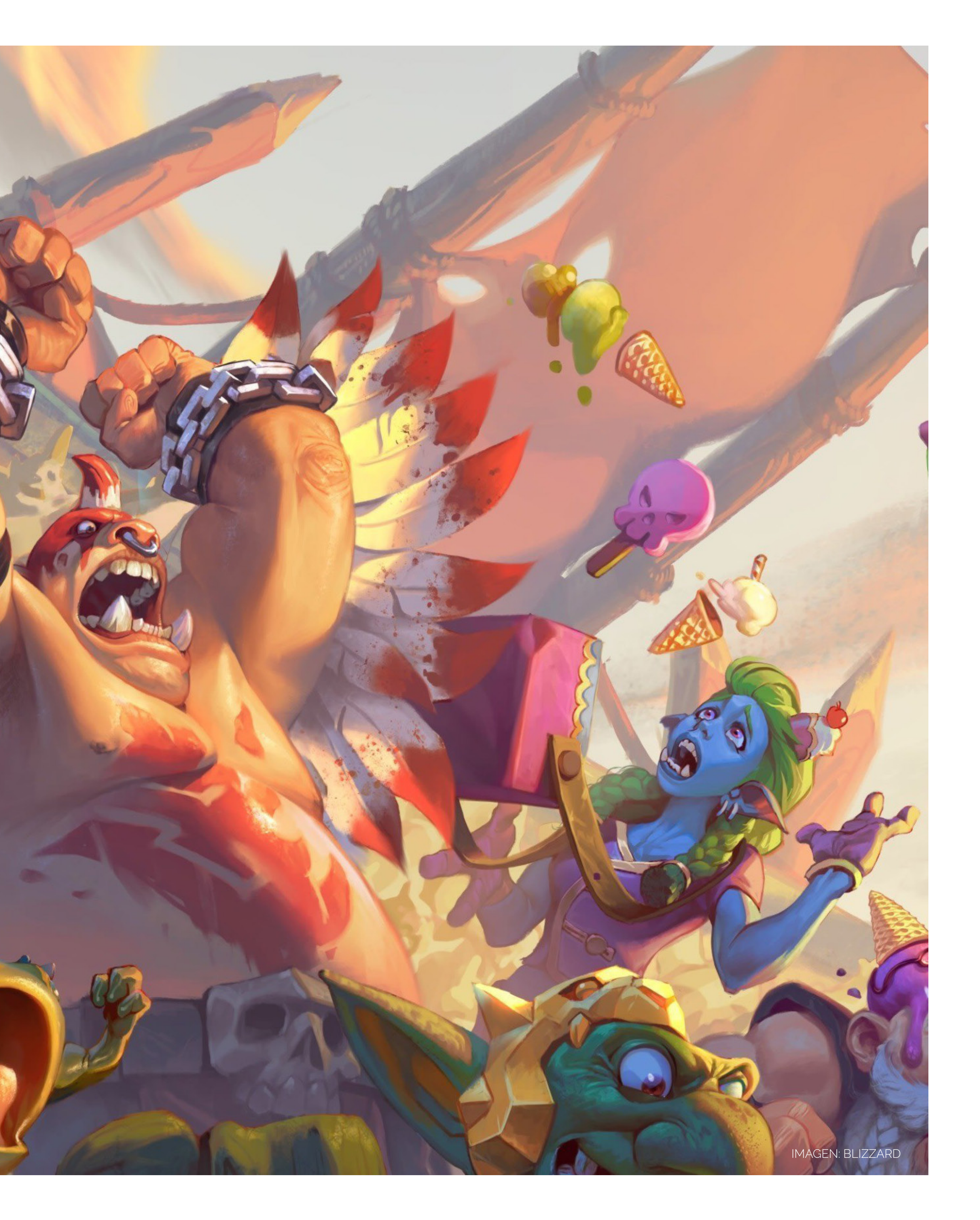

IMAGEN: BLIZZARD



IMAGEN: CENTRO Pokémon

EL RATÓN QUE LOGRÓ ELECTRIFICAR A TODA UNA GENERACIÓN

por Marina Martínez

Veinte años han pasado ya desde que vi por primera vez a ese adorable «animalillo», con un aspecto que me recordaba tanto a un conejo como a un ratón, subirse a un autobús lleno de variopintas criaturas para ser brutalmente comprimido dentro de una Game Boy. Bajo esta premisa televisiva llegaba *Pokémon* a España, **un fenómeno que nos pilló a toda una generación** de niños y preadolescentes por sorpresa y que se componía de un *anime*, dos videojuegos distintos y toneladas de *merchandising*.

A pesar de que muchos catalogaban a los monstruos de bolsillo de «moda pasajera», lo cierto es que el paso de los años no ha logrado borrar la huella que estas entrañables criaturas han dejado en aquellos cuyos corazones tocaron. Y es por eso que su principal abanderado, Pikachu, logró en apenas unos capítulos del *anime* convertirse en el principal icono de la franquicia y en un símbolo que ha dado varias veces la vuelta al mundo.

Julio de 2019

Pikachu hizo su primera aparición en los videojuegos como Pokémon número veinticinco de la pokédex. Fue **Ken Sugimori**, diseñador de Game Freak, quien proporcionara al creador de toda la saga, Satoshi Tajiri, los primeros bocetos de este adorable ratón eléctrico. Su nombre viene de la mezcla de las palabras japonesa «pika», haciendo referencia a un lagomorfo, y «chu», la onomatopeya que hace referencia al sonido que emiten los ratones.

Pero su sencilla y adorable apariencia física no han sido las causantes de que la mascota de Ash Ketchum se convirtiera en todo un icono pop, **sino su capacidad comunicativa**. Los Pokémon no tienen la capacidad de hablar por norma general, aunque sí que pueden llegar a comunicarse por medio de meros sonidos o la repetición de las sílabas que componen sus nombres. Y es, precisamente así, como Pikachu lograba transmitirnos su estado de ánimo con un simple «pika pika» y, aun así, llegarnos al corazón.

Este fenómeno lingüístico tiene su explicación gracias a la semiótica, la ciencia que estudia los sistemas de comunicación humanos. Según define María Cristina Franco Garza en su tratado sobre Comunicación para Universidad Abierta, existe una variante llamada **zoosemiótica** encargada de desentrañar los misterios de la comunicación animal. Aunque los Pokémon se encuentran en una posición más cercana a los animales, su capacidad comunicativa se asemeja más a la humana, por eso muchos de nosotros hemos deseado en algún momento tener a un (o más de uno) Pokémon como mascota.

Este «abrazo» comunicativo entre humanos y animales nos hizo soñar con un mundo en el que pudiéramos conversar con nuestras mascotas y que nos entendieran a la perfección. Propuso de forma gradual una sociedad en la que las personas **compartían un vínculo emocional muy estrecho con sus mascotas**, a las que llamaban «compañeros» y, aunque casi todos los Pokémon manifestaban emociones, fue Pikachu quien actuaba de máximo referente de esta creación utópica.

Según palabras del propio Sugimori en la web de The Pokémon Company «También fuimos influenciados por la animación, ya que los hizo creando una variedad de movimientos, incluyendo gestos parecidos a los humanos». Y tal fue la reacción de empatía hacia la criatura más codiciada del Bosque Verde, que dos años después del lanzamiento de *Pokémon Rojo* ▸

El origen del icono

—

Aunque la creación de Pikachu se le atribuye a Ken Sugimori, la compañía japonesa evita que el mérito recaiga sobre una sola persona. Por ello, se suele compartir la autoría de Sugimori junto a Koji Nishino y Atsuko Nishida, desarrolladores de *Pokémon Rojo* y *Verde*.



y *Azul* obtuvo su propia versión del juego, *Pokémon Amarillo*, cuya principal característica era que nos acompañaba y «hablaba» durante toda la aventura.

Pero esto tan solo fueron los primeros pasos de Pikachu en su carrera hacia el estrellato. Según ha recopilado Jake Black en su artículo *Pokémon: 15 cosas que nunca supiste sobre Pikachu* para el medio *Screen Rant*, el ratoncito amarillo le ha dado nombre a una proteína descubierta en Japón, **la pikachurina**, encargada de transmitir impulsos eléctricos desde los ojos humanos hasta el cerebro.

La ciudad Topeka, Kansas, cambió su nombre en pleno *boom* de la franquicia en 1998 por el de «Pikachu» y, según apuntaba Adrián Gándara hace escasos días en el periódico *El Mundo*, en la noticia *Pikachu como testigo y certificado oficial: Japón 'patenta' las bodas Pokémon*, la mascota de Game Freak ha llegado ser **testigo de una boda**. Y hablando del país del sol naciente, cada año se celebra en Yokohama desde 2014 un desfile dedicado a este monstruo de bolsillo que reúne a más de mil Pikachus en las calles durante toda una semana.

Recientemente, también hemos ido al cine a disfrutar de una historia que, si profundizamos un poco más en ella, es una auténtica **oda a la comunicación** entre Pokémon y personas y a las propias relaciones humanas. *Detective Pikachu* ha sido el debut cinematográfico de esta criaturilla y en el film hemos podido ver toda una declaración de intenciones del sentido más absoluto de toda la franquicia.

La unión entre Pokémon y seres humanos mediante su relación compañero-entrenador va más allá de la **simbiosis** expuesta hasta ahora en los videojuegos de la franquicia. Tanto en el *anime* como en *Detective Pikachu* hemos podido ver la evolución que ha tenido la propia concepción de «monstruos de bolsillos que debemos capturar y entrenar para combatir» a seres a los que entender, cuidar, proteger, hacer felices y, sobre todo, respetar. La lucha por los derechos de los animales es un concepto que ha ido desarrollándose progresivamente en *Pokémon* y en *Detective Pikachu* llegamos a ver toda una ciudad en la que ambas especies conviven en armonía prescindiendo de relaciones jerárquicas.

Aunque años atrás Enrique García informaba en *Meristation* sobre la crítica que la organización protectora de animales PETA lanzaba contra *Pokémon*, comprender que estas criaturas son la representación **más directa del respeto animal** y toda una lección de cómo tratar a nuestras mascotas no es un ejercicio sencillo. El concepto de «capturar y entrenar» todavía puede parecer una forma de esclavizar Pokémon, aunque precisamente la falsedad de esa afirmación es lo que Ash Ketchum, protagonista del anime, intenta demostrarnos durante toda la serie.

"PIKACHU NOS HA ENSEÑADO LA COMUNICACIÓN ENTRE HUMANOS Y ANIMALES"

La huella que Pikachu ha dejado en la generación que lo vio nacer ha trascendido hasta el punto de hacer que muchos padres quieran transmitir su pasión por esta franquicia a sus hijos. Según *Baby Center*, la web que registra los nombres de bebés más a la moda, Pikachu fue uno de los nombres en el top de la lista tras el lanzamiento de ***Pokémon Go***, otro de los logros que el ratoncillo de Game Freak ha conseguido a golpe de impactrueno.

Pero volviendo a la necesidad de transmitir nuestra pasión incondicional por una saga de videojuegos a nuestros hijos, sobrinos, primos o, en mi caso, alumnos, no les estamos pasando el relevo de un mero entretenimiento, sino sembrando la semilla de **todos y cada uno de los valores que esta franquicia aporta**. Por no mencionar los beneficios educacionales que tienen sus juegos, pero eso ya es otra historia.

Pikachu, como herramienta de Game Freak en *Pokémon Amarillo* y *Let's Go, Pikachu!*, nos ha enseñado el lado más oculto de la comunicación entre humanos y animales. Nos ha inculcado **valores éticos de respeto** hacia el resto de formas de vida de la naturaleza y, no menos importante, que lo importante a la hora de competir es tener una buena actitud hacia nuestros rivales. La amistad, el respeto, el compañerismo, la generosidad, la compasión, el sacrificio… Pikachu nos ha hecho comprender que no debemos rendirnos nunca con un simple y adorable «pika-pi».

Junto a él hemos crecido, hemos reído, hemos hecho amigos bajo la excusa del intercambio Pokémon, nos ha hecho los viajes en vehículos mucho más amenos y nos ha sacado de casa e invitado a conocer a otros entrenadores Pokémon por medio de nuestros dispositivos móviles.

Aunque el mérito de todo lo que acabo de mencionar no esté atribuido directamente a Pikachu, fue quien propulsó el indiscutible éxito de Game Freak y de la franquicia, así que, por lo tanto, podemos afirmar que **fue su chispa la que desencadenó** todos estos acontecimientos.

Pokémon es una historia con la que crecimos que, a pesar de que ya no tenemos diez años, nos sigue enseñando, nos trae de vuelta a la vida a nuestro niño interior, y nunca quedará en el olvido. Pasen los años que pasen, aquellos a los que Pikachu logró electrizar nunca dejarán de ser entrenadores Pokémon. ■

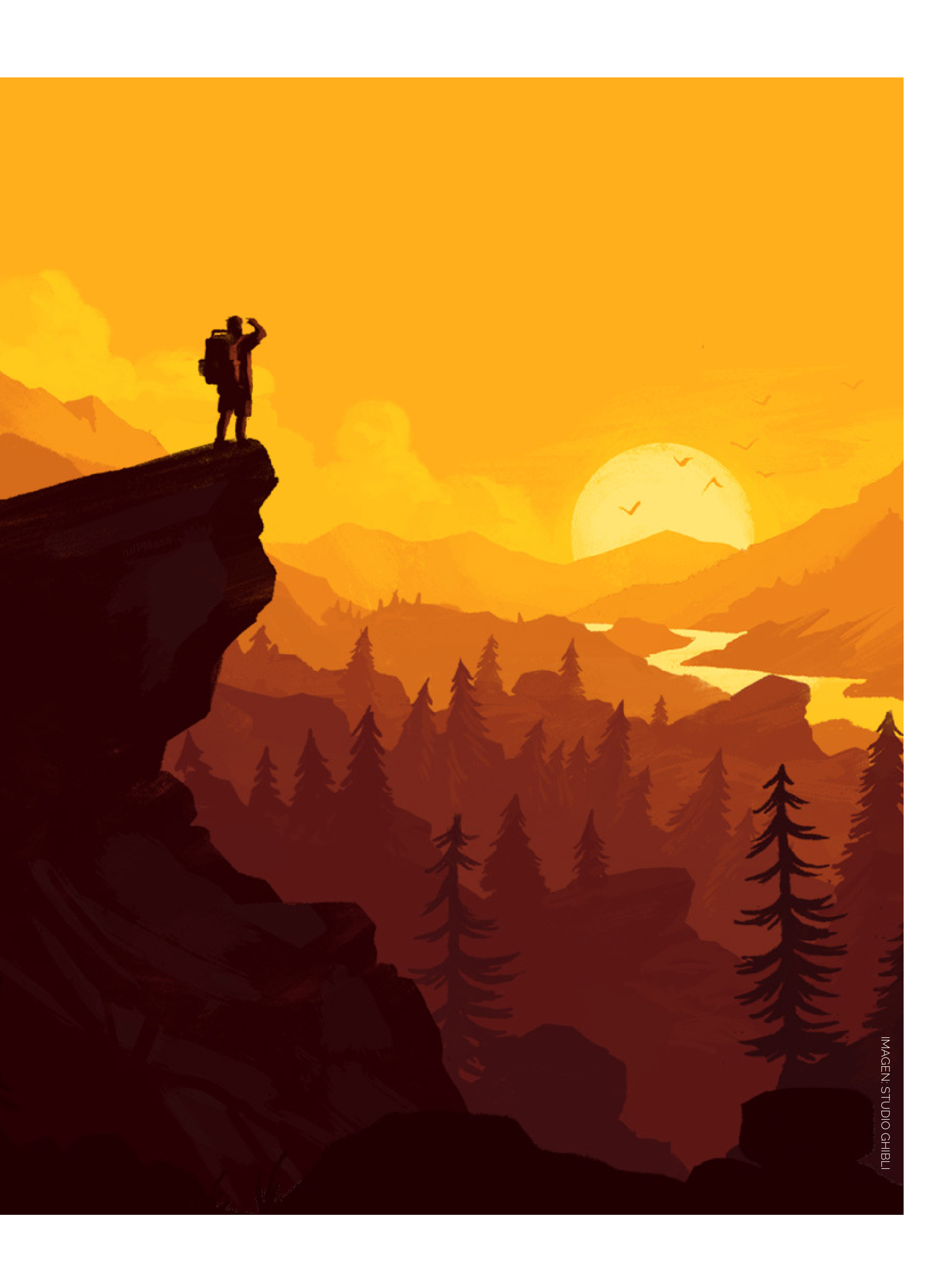
LEVEL UP!

WALKING SIMULATOR
LA EXPERIENCIA ES EL CAMINO

por Paz Boris

Año tras año y generación tras generación (de consolas) los videojuegos evolucionan de manera constante. Especialmente llamativa es la forma en que aplican los avances tecnológicos, pues son los que permiten construir mundos más amplios, ricos y vivos y personajes que parecen más reales a la vista. Pero no es la única evolución que los videojuegos viven, también la manera en que se plantean las historias cambia poco a poco, liberándose de esas cadenas que se empeñaban en encorsetarlas dentro de géneros muy definidos. Y a la vez que los videojuegos toman elementos de uno y otro, surge entre ellos uno que busca dejar a un lado las exigencias de la acción y las mecánicas para **centrarse en su historia**. Es el nacimiento de los llamados *walking simulator*. Pero su presencia en la industria va mucho más allá de la creación de una etiqueta.

Julio de 2019


IMAGEN: STUDIO GHIBLI

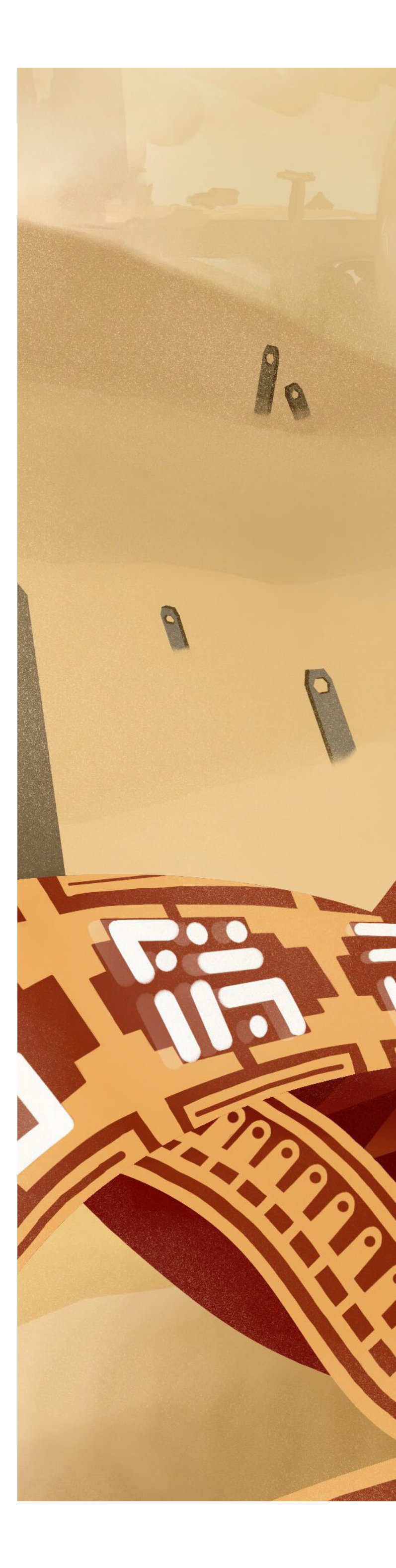
El pasado mes de junio se celebró, como todos los años, la Electronic Entertainment Expo, más conocida por todos como E3. En ella se vieron multitud de videojuegos, algunos ya conocidos que por fin revelaban su fecha de lanzamiento y otros que suponían IPs completamente nuevas. Pero lo que sobre todo ocupó el E3 fueron los tráileres y *gameplays* plagados de acción, combates y tiroteos. Cambios de escenas frenéticos para *acelerar nuestros corazones*, enfrentamientos en los que llovían las balas y mucha, mucha adrenalina en sus historias. Es algo muy común y que se ve año tras años en esta y otras ferias, pues **parece que lo único que interesa al jugador de videojuegos es el combate**. Es lógico, puesto que desde sus inicios la industria del videojuego ha simbolizado el éxito del jugador en sus creaciones mediante la destrucción de un enemigo. Fuera del bombardeo constante de títulos es más fácil descubrir propuestas que tratan de alejarse de los esquemas de siempre. Que no es malo en ningún caso, pero sí refrescante.

En el año 2012, ThatGameCompany, que ya había cosechado éxitos con *flOw* y *Flower*, revolucionó a los jugadores con *Journey*, un videojuego cuyo nombre no podía ser mejor para lo que estaría por venir. Con unas mecánicas muy simplificadas y un mundo creado con gran calidad artística, el estudio se centró en permitir a los jugadores dar rienda suelta a las emociones que el juego provocaba. Lejos de la acción y los desafíos que otros títulos suelen plantear, *Journey* daba un objetivo claro al jugador y la oportunidad de completar la aventura colaborando con un desconocido a través de internet. La belleza de *Journey* no residía simplente en sus escenarios o en las melodías del avatar del jugador, sino en lo que éste sentía mientras viajaba hacia la montaña. El éxito de *Journey* fue, quizá, el pistoletazo de salida para un tipo de videojuego que no ha hecho más que crecer con los años: *What Remains of Edith Finch*, *ABZU*, *Firewatch*, *The Vanishing of Ethan Carter*, *Gone Home*... son algunos de los títulos más aplaudidos de **este género tan particular**, cada uno con una premisa distinta, con una manera de ejecutar su estilo de juego y presentar tu historia, pero todos especiales en sí mismos.

Lo que une a juegos de este tipo y los diferencia de cualquier otro género es el foco que ponen en su historia y en los sentimientos que transmiten. No quiere decir que títulos como *Assassin's Creed, GTA* o cualquier otro triple A no tengan una historia única, **impactante y maravillosa**, pero es innegable que la enorme cantidad de posibilidades que se ofrece al jugador en forma de misiones, *easter eggs* o interacciones con el entorno a veces consiguen diluir la atención en el argumento, aunque sus propuestas sean grandes ideas o logros dentro de su género.

Estos *walking simulator* proponen otra manera de hacer videojuegos y, por supuesto, de enfrentarse a ellos. Suelen ser experiencias cortas, de unas pocas horas, con una narrativa directa y pausada, aunque no ajena a la **construcción de la tensión** si es parte de la historia. Son un punto de desconexión para el jugador al alejarlo de la acción frenética y de los permanentes estímulos de otros juegos, además de que el diseño de su guion y escenarios permite su disfrute en un corto periodo de tiempo. Al lograr que el jugador mantenga su atención exclusivamente en el camino a seguir y no esté preocupado por la posible llegada de enemigos o zonas de tiroteo (bien reconocidas por los muros de cobertura) la tensión se libera y las emociones son más fáciles de transmitir y despertar. Hay magia en esa forma de conectar con las historias, con los personajes que las protagonizan. Y son también una puerta a la introspección, a conocernos a nosotros mismos y a descubrir el origen de ciertos sentimientos o deseos. Por eso, cuando se habla de alguno de los títulos antes mencionados es normal escuchar mencionar los sentimientos que se experimentaron mientras se jugaba y no tanto el hecho de si los controles eran los mejores o las mecánicas estaban pulidas. Nada de eso importa. La experiencia del camino es el verdadero valor de los *walking simulator*.

No obstante, y a pesar de lo muy aplaudidos que son dentro de la industria, aún tienen mucho camino (y nunca mejor dicho) que recorrer antes de ser igual de apreciados por la comunidad de jugadores en general. Si juegos como *Heavy Rain* o *Detroit: Become Human* aún son llamados por algunos películas interacti-





Journey, un viaje personal— La aventura de *Journey* hacia la montaña le hizo ganador de diversos premios y marcó un antes y un después en la popularidad de este tipo de videojuegos.

vas y menospreciados por ello, ¿qué lugar ocupan propuestas tan particulares y además de estudios *indies*? En esta industria en la que **todo lo que se aleja de las fórmulas de éxito** de los triple A son consideradas propuestas de segunda, juegos como *Journey* o *What Remains of Edith Finch* tienen complicado acercarse a los jugadores de videojuegos de manera masiva. Es más, el propio nombre del género, *walking simulator*, no solo no se ajusta al objetivo real de este tipo de títulos, que sí funciona en otros como los de conducción, sino que es utilizado de manera peyorativa. Hablamos de la reducción de toda la experiencia a lo más simple, cotidiano e intrascendental acto de caminar que todos realizamos día a día. El entorno de esa acción, lo que se experimenta durante el recorrido queda enterrado en esta **apreciación despectiva** que, de hecho, podría ampliarse a cualquier otro videojuego en el que exista un personaje que camine mientras es controlado por el jugador.

Y esto no es más que otro reflejo de ese elitismo que sigue impregnando la comunidad de jugadores. La superioridad que unos sienten sobre otros al jugar o no al título de moda, al pasar más o menos horas con ellos, incluso al ser un purista de cierto género frente a los que prefieren tocar varios palos. Las **guerras de consolas** que tan tiernas nos parecen a día de hoy se han convertido en una sucesión de desprecios de unos a otros por aquello a lo que eligen jugar. En lugar de apreciar y celebrar la variedad de propuestas y la valentía a la hora de innovar, se utiliza la sorna para hablar de esos juegos. Y como jugadores es algo que no debemos aceptar. Cada videojuego aporta algo nuevo a la industria y tiene su propio valor. Es algo que nos hace crecer como jugadores y como comunidad y siempre es digno de celebrar. En especial esta tipología de género que tanto se aleja de las mecánicas destructivas a las que estamos tan acostumbrados.

Alejémonos por un momento del estrés y del mundo veloz en el que vivimos. Dejemos atrás rencillas absurdas entre jugadores y disfrutemos de juegos cuya **belleza está en su sencillez**, en la simplicidad de sus mecánicas y en la gran profundidad de sus historias. Permitámonos el lujo de parar un momento para reflexionar sobre lo experimentado, para intentar comprender de dónde surgen esas lágrimas que nos pican en los ojos o que caen irremediablemente. Disfrutemos de cada experiencia que vivimos, incluso de las que ocurren frente a una patalla y dejemos de lado esos comportamientos tóxicos que solo crear una ilusión de importancia. Nadie es más importante que otro, nadie es mejor que otro por los juegos que le gustan. La industria de videojuegos tiene que continuar su evolución y crecimiento y somos nosotros, los jugadores, quienes contribuimos a ello. Apreciemos todo lo bueno que tiene la industria, que es mucho. Y no olvidemos: es el camino el que está lleno de riqueza. No dejemos de verlo seducidos por las explosiones. ■



Imagen: crystal dynamics



¿SABÍAS QUE..?

LARA CROFT

NO SE IBA A LLAMAR ORIGINALMENTE ASÍ

POR **JUANPE**PRAT

Una de las heroías más grandes del videojuego tuvo unos orígenes muy distintos con respecto al resultado final que todos conocemos. **Lara Croft** no nació siendo la niña bien de una familia británica acomodada, sino que al principio fue ideada con raíces latinas y su nombre era **Laura Cruz**. Como bien habréis podido observar, el nombre se parece mucho al que se eligió finalmente para ella, solo que es más internacional. Este fue, precisamente, el motivo por el que se decidió cambiarle el nombre a la saqueadora de tumbas. En el estudio se dieron cuenta de que pronunciar el nombre de Laura Cruz **era muy complicado para las personas de lengua anglosajona** (norteamericanos), y por eso Laura pasó a ser simplemente Lara y el apellido pasó de Cruz a Croft. Para el nombre se eliminó simplemente una letra, pero es que para encontrar el apellido idóneo, se recurrió a la **guía telefónica** y allí es donde encontraron el título perfecto para esta familia tan conocida a día de hoy.
A pesar de la breve historia de Laura Cruz, lo cierto es que los **primeros prototipos** de *Tomb Raider* se hicieron con este personaje, por lo que tuvo cierto recorrido antes de convertirse definitivamente en la implacable y poderosa aventurera que todos conocemos. ■



VARIOS AUTORES

...
Aunque el libro ha sido coordinado por José Ángel Ciudad, el resultado final es fruto de un número muy amplio de autores.
—
"No he llegado a ministro, pero ahora trabajo en algo que me apasiona"
—

Este libro sigue la estela de *MegaDrive Legends*.

EL CEREBRO DE LA BESTIA

Super Nintendo vuelve a la vida en papel

GamePress presenta un libro dedicado 100% a la mítica consola de Nintendo que, más allá de ser un repaso de la información conocida, aporta nuevos datos.

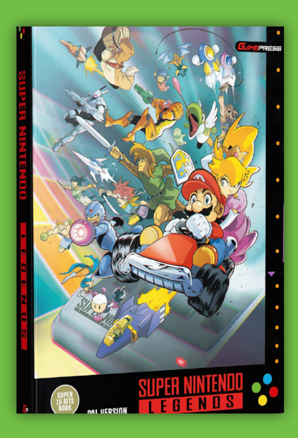
por **Borja Ruete**

Me vais a permitir que empiece casi por el final del libro. En una de sus últimas páginas, Jesús M. Moreno, antiguo jefe de *marketing* de Nintendo España, realiza la siguiente reflexión: «He vivido 25 años de mi vida ligado a los videojuegos, **desde la época más crítica de los inicios**, cuando se veía como algo malo, nocivo y perverso, que traería muchas complicaciones y que atontaría a muchas generaciones. Y 25 años después, ¿dónde está ese atontamiento?». Según explica, «hemos desarrollado cerebros capaces de entender, de enfrentarse a retos y desafíos». Para Moreno, los videojuegos te enseñan a resolver y a tenerte que enfrentar a la pruebas. «Gracias a eso y a la educación se ha conseguido la generación más preparada de la historia». Además, argumenta, ahora son los padres los que también juegan. «Los videojuegos han aportado muchas cosas buenas a la sociedad en general. Yo después de 25 años tengo la sensación de haber estado en el lugar adecuado, en el momento adecuado y con la gente adecuada. Soy un privilegiado por haber podido trabajar en Nintendo».

«Figuras de leyenda». Jesús M. Moreno aparece en esta sección con una interesante entrevista en la que se dibujan aquellos **primeros años de Nintendo en España**, una época en la que, tal y como recuerda en su reflexión final, no se tenía una visión demasiado positiva de los videojuegos, todavía contemplados como meros juguetes u artilugios dañinos para los niños. La propia Nintendo decidió que la versión SNES de *Mortal Kombat* llegaría a su consola sin sangre y con unos *fatalities* edulcorados. Con todo, el juego de lucha fue uno de los artífices de que naciera el sistema de calificación por edades.

Como adelantaba, la sección de entrevistas es la que prácticamente cierra el libro que tengo entre manos, un voluminoso tomo en tapa dura publicado por la editorial GamePress y que se dedica por completo al «Cerebro de la Bestia», como se le conoció en España gracias a su campaña de *marketing*. El libro cuenta con **muchas firmas conocidas** de la prensa del videojuego, sobre todo del panorama *retro*. Entre ellas encontramos a nuestro compañero Bruno Sol, Marcos García, José Antonio Moreno, Alex Montoya, Rafa Laguna, etc.

Fiel al estilo de este tipo de producto, *Super Nintendo Legends* viene presentado en un formato de maquetación muy similar al de las revistas, con títulos, entradillas y amplias columnas salpicadas por imágenes de los juegos y de los periféricos que tratan en sus páginas. El resultado es un **libro colorido y ameno de leer**, que acerca la historia de Super Nintendo al lector y ofrece información sobre todo lo relacionado con la mítica consola de los Kioto. Este es un tomo más enfocado al coleccionismo. Por su formato, yo lo compararía con una enciclopedia, aunque no por la densidad



Varios autores
Super Nintendo Legends
Barcelona, GamePress, 2019
220 pp. 32,95 €.



iguras de Leyenda

TAKASHI TOKITA

DESARROLLADOR EN SQUARESOFT

Tokita es conocido por participar en en tres leyendas que traspasaron las fronteras de Japón: *Final Fantasy IV*, *Chrono Trigger* y *Parasite Eve*; tres *RPGs* uy aclamados que crearon escuela tras ser lanzados, cada uno a su propia nera.
unió a Square en pleno ascenso a la que iba a ser la primera edad de oro de ompañía, dejando de lado aquellos juegos para ordenador que no vendían nasiado para centrarse en los grandes éxitos roleros para consolas. Fue onces cuando trabajó junto a todos los grandes, como Hironobu Sakaguchi, uo Uematsu, Nasir Gebelli e Hiromichi Tanaka.

o comenzaste a trabajar para e?

trabajando dos años en la ñía ZAP Corporation, pero era un agotador y apenas podía crear iginal. Me sentía algo reprimido. es vi un anuncio del *King's* e Square para *Famicom* y me naron mucho sus gráficos, por cidí acudir a una entrevista con ismo año también acudí a una a de trabajo de Nihon Telenet.

aber periodos intensivos de unch) en Square?

época se contemplaba que se quedara por la noche en sus proyectos. Sin nos pagaba por horas, por ipo de periodos intensivos a excelente manera de ganar eníamos un departamento de lidad, por lo que, en la fase oyecto, todos en la empresa solo el equipo de desarrollo- hasta tarde testeándolo.

de incorporación en la esenciaste el nacimiento y en Squaresoft?

En los primeros años en Square no eras un empleado a tiempo completo, ¿verdad?

Estaba a tiempo parcial. Fue a partir de *Final Fantasy IV* cuando me convertí en un empleado a tiempo completo, trabajando como diseñador de juegos para Square. Fue un poco sorprendente que el director de la saga, Hironobu Sakaguchi, me diera tanta responsabilidad, que de repente me asignase la labor de diseñador. Participé en la escritura del guion y mi trabajo consistía en cohesionar todo el juego, elaborando las escenas de los eventos, uniendo los mapas; además de la planificación principal, el trazado de los escenarios y la estructura general. Había mucho personal en el proyecto y mi función era atar todos los cabos. Nuestra intención era hacer un juego más dramático y más centrado en la historia, en vez de seguir la habitual estructura de historia/mapa/combates que tenían los *RPGs*, basada en andar por el mapa, entrar en ciudades, adentrarse en mazmorras y vencer a los jefes.

¿Estabas nervioso? Se trataba de un nuevo *hardware*.

FECHA DE NACIMIENTO: 24 DE ENERO DE 1966
LUGAR DE NACIMIENTO: KANAGAWA, JAPÓN
COMPAÑÍA DESTACADA: SQUARESOFT
TÍTULOS DESTACADOS: FINAL FANTASY IV (DISEÑADOR), LIVE-A-LIVE (DIRECTOR/GUIONISTA), CHRONO TRIGGER (DIRECTOR), PARASITE EVE (DIRECTOR/GUIONISTA)
OCUPACIÓN ACTUAL: SQUARE ENIX

Crew: Captain Cecil, we are about to arrive!
Cecil: Good.

Hemos leído algo sobre que Hiroyuki Itou (miembro del equipo en varios *FF*) estaba viendo la Fórmula Uno y así fue como surgió el concepto de *Active Time Battle*.

A raíz de ver a los coches adelantarse entre ellos mientras iban dando vueltas y más vueltas, se nos vino a la mente la idea de tener diferentes personajes realizando acciones a distintas

グラングラス

Si hemos entendido bien la cronolog *Live-A-Live* iba a lanzarse antes de F pero terminó saliendo después...

Según recuerdo, creo que el desarroll de *Chrono Trigger* llevó algo así como ¿dos años y medio? Comenzó tras *Fin Fantasy V* y *Hanjuku Hero* para *Super Famicom*, pero se lanzó después de *Fi Fantasy VI* y *Live-A-Live*... <*risas*> Así ¡sí!

¿*Live-A-Live* y *Chrono Trigger* fueron desarrollados en paralelo?

Así es. Una vez terminado *Live-A-Live* uní al equipo de *Chrono Trigger* duran la segunda mitad de su período de desarrollo.

Se dice que *Chrono Trigger* surgió p accidente. Hironobu Sakaguchi, Yu Horii (creador de *Dragon Quest*) y A Toriyama, todos célebres por aquel entonces, casualmente conversaro sobre formar una colaboración. ¿U «dream team»?

Exactamente. Fue un «dream team» resultante de combinar *Final Fantas* y *Dragon Quest*. Por supuesto, super a ambos no iba a ser fácil, ya que las expectativas de todos estaban por las nubes





"LA PARTE DE LA HISTORIA DE SUPER NINTENDO ES LA QUE MÁS ME HA GUSTADO"

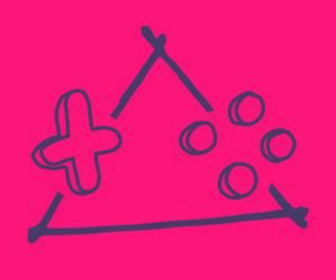
de su lectura ni porque sea un libro pensado para la consulta puntual, lo digo más bien por su tamaño y grosor. No es un producto que uno se llevaría al metro a la ligera, ya que el peso es considerable y las dimensiones ideales para leer desde la tranquilidad de tu propio sillón.

Algunas personas empiezan a leer los periódicos desde atrás, desde la última página, aquella que contiene los chascarrillos y las noticias más curiosas. Aunque yo he leído *Super Nintendo Legends* desde el principio hasta el final, voy a hacer este ejercicio en la reseña. Esta obra acaba, paradójicamente, con una sección llamada «Super Facts», que es, en esencia, una recopilación de **pequeñas curiosidades** sobre la consola. Justo en las páginas anteriores, «Figuras de Leyenda», nos brinda la posibilidad de conocer a algunas de las personalidades míticas ligadas a Super Nintendo o a los desarrolladores que trabajaron para ella. Es el caso de Takashi Tokita, Kouji Yokota, el estudio Bit Managers o el ya mencionado Jesús M. Moreno. Los autores desgranan estas figuras mediante entrevistas personalizadas muy informativas e interesantes, aunque uno se queda con ganas de más. El resto de personajes, Nobuo Uematsu, Hiroshi Yamauchi, Masayuki Uemura, Satoru Iwata, Yoshitaka Amano, Shigeru Miyamoto o Tom Dubois, entre otros tantos, tienen un huequecito pequeño. Entiendo que conseguir entrevistas con estos personajes es muy difícil en algunos casos e imposible en otros (porque ya han fallecido).

Y del final vuelvo al principio, a la parte de **la historia de SNES**, quizá lo que más me ha gustado del libro, no solo por el hecho de que la lectura sea interesante, sino porque he aprendido con ella.

Unos párrafos más arriba mencionaba que el formato del libro me recordaba al de las revistas de videojuegos de antaño. Y es que la sección dedicada a los títulos de Super Nintendo, bastante extensa, contiene una selección de títulos que se reparten como en una publicación de la época... ¡y con **códigos QR** para escuchar temas de sus respectivas bandas sonoras!

Super Nintendo Legends es un libro que **merece la pena leer**. No es que no tenga ninguna pega, pues creo que en términos de edición el texto necesita algún repaso en ciertos puntos, a nivel ortotipográfico, pero el contenido es bueno y la calidad del producto está a la altura de lo que uno puede esperar de un volumen de estas características. ■



AUTORES

JONATHAN LEÓN Y MANU DELGADO

...

Periodistas y redactores de *Equilateral*, uno de los medios especializacos en videojuegos independientes más populares del panorama español.

—

"No es una moda pasajera. El fenómeno indie *ha llegado para quedarse".*

—

Equilateral.



Jonathan León y Manu Delgado
Revolución Indie: La subversión cultural de los videojuegos
Sevilla, Héroes de Papel, 2019
215 pp. 19,95 €.

HAZ HUECO EN TU ESTANTERÍA

Tras los pasos de una industria emergente

La última publicación de Héroes de Papel sirve para entender la última gran revolución del videojuego y conocer de cerca a los títulos que lo han cambiado

por ***Juan Carlos Saloz***

Muy pocos dirían, hace apenas una década, que un juego desarrollado por un equipo de menos de diez personas se colaría entre uno de los mejores del año. Tampoco muchos se aventurarían a apostar por un título como *Minecraft*, impulsado por un soñador que llevaba años programando en solitario, pero **hoy en día el fenómeno *indie* es una realidad inalterable.** En las grandes ferias de videojuegos siempre hay hueco para proyectos pequeños e, incluso, desarrollados por estudiantes. Atrás quedan los días en los que solo un estudio titánico podía ser rentable en una industria. **Hoy, los autores pueden expresarse a través del medio interactivo** de la misma forma que ya se hacía en la literatura o el cine.

Sin embargo, aunque nuestras estanterías estén llenas de juegos *indies*, la verdad detrás de esta revolución subversiva **no tiene un rostro claro ni una historia recogida en grandes enciclopedias**. Durante años, quienes nos dedicamos a hablar de videojuegos hemos echado de menos una guía con la que poder establecer las causas y consecuencias del fenómeno. Gracias a dos de los redactores principales de *Equilateral* por fin tenemos lo que tanto ansiábamos.

Revolución Indie: La subversión cultural del videojuego nace con una pregunta sin respuesta: **¿qué es un videojuego *indie*?** A simple vista, puede parecer una clasificación sencilla. Cualquiera sabe, al jugar a *What Remains of Edith Finch?*, que se trata de algo distinto a lo habitual. De algo más personal. De algo más independiente... pero apalabrar esta clasificación no resulta tan simple. Los autores proponen varias vías por las cuales se pueden categorizar estos juegos: **a través de la independencia creativa, económica y de distribución.** No obstante, los años pasan y las excepciones son cada vez más numerosas, lo que convierte al *indie* en un género y demuestra que las barreras no existen a la hora de hablar de arte.

Tras estos inconclusos—pero esclarecedores— intentos, los autores comienzan a hacer entender la revolución *indie* a través de su historia. Solo los pasos firmes de autores como Dan Paladin (*Alien Hominid*) o Mark Healy (*Rag Doll Kung Fu*) explican cómo cambió la industria hasta llegar al momento que hoy en día vivimos. A su vez, las declaraciones de desarrolladores como Rami Ismail aportan peso a sus palabras. Transportados a una época en la que todo estaba por hacer y muy pocos sabían el camino que tomar, **somos testigos en directo de una subcultura** que, como cualquier otra revolución, se forma al cambiar las bases de algo que parecía establecido. Los primeros *indies* fueron autores dispuestos a establecer su visión cuando el mundo les intentaba imponer su postura y, por más que la situación haya cambiado con los años, el camino trazado **no ha perdido de vista la voluntad creativa del origen.**



"LAS ENTREVISTAS A JONATHAN BLOW, NINA FREEMAN O AXL PRESTON DOTAN DE PRESTIGIO AL LIBRO"

101 OBRAS QUE LO RESUMEN TODO

Una vez desarrollado el marco contextual en el que se presenta esta rebelión silenciosa, los autores brindan al lector **una guía indispensable** que sirve tanto para los desconocedores de este fenómeno como para todo amante del *indie* que quiera pasarse los siguientes meses —o incluso años— navegando entre mundos apasionantes e impresionándose con **mensajes que no tienen cabida en los Triple A.**

León y Delgado nos sumergen en más de cien videojuegos con orígenes, mecánicas y fines distintos. Los hay para todos los públicos y de todas las formas, pero todos forman parte de este fenómeno que **ha acercado el medio interactivo a personas que nunca habían sentido especial interés en las consolas**. Tan solo hay espacio para una página por juego, así que se echa de menos leer más sobre cada obra, pero *Revolución Indie* te moja los labios de una miel que después te invita a probar por ti mismo en tu ordenador o consola.

Desde *Undertale* hasta *Everything is going to be OK*, cada apuesta innovadora de los últimos años tiene hueco en *Revolución Indie*. El poco espacio que tienen para tratar cada juego no impide que **los autores se dejen llevar por la métrica** y lleguen a una mezcla entre historia y literatura digna de realzar. Por más que funcione como lista enciclopédica, el capítulo *Las 101 obras que cambiaron el videojuego* merece ser leído de corrido. En cada página aprovechan para sumar enteros a su tesis, así como para que el lector comprenda, de forma más clara y ordenada, de qué va esto de la rebelión contracultural. No es una lista de juegos *indies* que merecen la pena, sino una perspectiva histórica que nos enseña cómo es la industria que tanto ha cambiado en los últimos años.

Es de recibo, también, destacar el **espíritu crítico de León y Delgado**. Aunque derrochen pasión por el tema que tratan, no tienen apuros a la hora de remarcar los puntos débiles de cada obra, así como de dejar claro que una revolución siempre necesita del ensayo y error para establecerse. De hecho, se vislumbra un atisbo de romanticismo en estos pequeños fracasos. A un Triple A no se le perdonan los *bugs* ni errores en la narrativa, pero en el caso de los *indies* es casi un motivo más para ensalzar la obra por encima del producto.

Con decenas de videojuegos pendientes y una idea muy clara de las causas y consecuencias de la revolución *indie*, el lector se ve transportado hasta una última sección, la que llena de peso a la publicación y hace comprender que estamos ante **algo más grande que lista de la compra.**

A través de doce entrevistas exclusivas con desarrolladores internacionales de prestigio, los autores dan la palabra a los principales causantes y testigos de la revolución. Personalidades como Nina Freeman, Jonathan Blow o Axl Preston explican, a través de su experiencia, **qué es para ellos un videjuego independiente** y cómo hemos llegado hasta este momento de no retorno.

Aunque, al igual que ocurría con los juegos, se echa de menos un espacio aún mayor para las entrevistas, todas ellas dejan citas inolvidables que esclarecen a la perfección la situación a la que nos enfrentamos. Finalmente, **entendemos dónde estamos** tras el largo recorrido que hemos trazado, algo que puede resumirse en las siguientes palabras del desarrollador de *Braid*: «Estamos pasando simultáneamente por buenos tiempos y por malos tiempos. **Es más fácil hacer juegos ahora**, pero algunas porciones del arte del desarrollo de videojuegos están perdiendo fuerza». ■



PHANTASY_ STAR

¡VELA POR MÍ Y PROTÉGEME, NERO!

ORIGINAL DE MASTER SYSTEM
POR **ÁNGELA** MONTAÑEZ

Recuerdo una boda perfecta. **La mujer de mis sueños caminando a mi lado** hacia el altar que nos iba a unir para siempre. Recuerdo su cabello azul, su vestido azul, lo bien que le quedaba el azul. Era como el mar, ese mar en el que la encontré. Recuerdo el que debía ser el día perfecto siendo arruinado por un monstruo. **Mi amor desapareció con él y yo acabé entre rejas sin motivo**. Pero nada me iba a impedir rescatar al amor de mi vida y vengarme de quienes habían arruinado el día más feliz de mi vida, de modo que escapé de esa injusta prisión y me embarqué en una aventura como ninguna otra, una aventura que nunca antes había vivido.

Recuerdo que este fue mi primer contacto con una saga que cambiaría mi concepción de los videojuegos. ***Phantasy Star III: Generations of Doom*** fue, para mí, el inicio de un largo camino a través de ***Phantasy Star***, una serie de videojuegos perteneciente a un género que siempre había repudiado: el género RPG. Si bien siempre he pensado que el RPG es a los videojuegos lo que el género épico y fantástico es a la literatura, **nunca me he visto capaz de conectar** con sus bien trabajadas historias ni sus modos de juego. Quizá sea el combate por turnos, la estrategia y el tiempo, pues disfruto más aquellos videojuegos rápidos e inmediatos con peleas, golpes y animales antropomórficos corriendo a la velocidad del sonido; el caso es que nunca he tenido la paciencia necesaria para vivir un *Final Fantasy* con tanta pasión como tantos otros jugadores.

Entonces llega *Phantasy Star* y cambia mi percepción por completo. Ignoro si se debe a que estoy tan poco acostumbrada al género RPG que cualquier cosa medianamente elaborada que vea en un videojuego de dicho género me va a fascinar pero, efectivamente, así estoy yo: fascinada. Cuanto más indago en la saga, más me encandila con su **ciencia ficción teñida de medievo**. En el fondo nunca sabré si *Phantasy Star* ha reinventado o no el género; sólo sé que se encontraba en el momento adecuado en el lugar idóneo y, por lo tanto, lo ha reinventado para mí.

Sin embargo, no soy la única. Esa llamativa unión de **espadas y hechizos con pistólas láser y naves espaciales** catapultó a *Phantasy Star* al podio personal de muchos *gamers* desde su primera entrega allá en 1987. No es para menos: además de esa mezcla de géneros tan interesante, esta franquicia de **Sega** llamó la atención de muchos con sus vistosas por-

IMAGEN: SEGA

tadas, que ocultaban algunos de los gráficos más elaborados de la época y las melodías de 8 *bits* más atrayentes hasta el momento. Su vibrante paleta de colores se apagaba dentro de unas mazmorras tridimensionales revolucionarias a finales de los ochenta. *Phantasy Star* aterrizaba así en la **Master System de Sega**, arrollando la fidelidad de cualquier amante de Nintendo que se pusiera por delante. Incluso *Final Fantasy*, la joya de la corona del género RPG, mantenía la compostura de cara al público mientras palidecía entre bastidores ante un competidor como aquel.

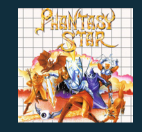
Por desgracia *Phantasy Star* no llegó a calar lo suficientemente hondo como para convertirse en un ***referente mainstream*** como lo harían el mencionado *Final Fantasy*, *Dragon Quest* o *Pokémon*, que reinventó el género y lo acercó a los más pequeños adaptando un juego de cartas a las videoconsolas más versátiles. No, ***Phantasy Star quedó relegado en un papel secundario***, cogiendo polvo en las estanterías de un grupo de nicho que lo llegaría a catalogar como joya olvidada. Pero eso no impidió que esta franquicia llegase a acumular cuatro títulos originales entre 1987 y 1993, así

"UNA JOYA QUE NO CALÓ ENTRE EL PÚBLICO MAINSTREAM"

como una serie *spin-offs* y *remakes*. Incluso la venidera **Mega Drive Mini** nos va a deleitar con la última entrega original de la saga: *Phantasy Star IV: The End of the Millenium*.

Parece que Sega no está dispuesta a dejar morir a una de sus franquicias mejor elaboradas, y con razón: lejos de su éxito más o menos notorio, cualquiera querría mantener viva la llama de un producto con una **calidad tan sobresaliente** y que desprende tanto cariño en cada nota de su inmejorable banda sonora, en cada píxel de sus mapas y personajes. ¿Quién puede culpar a Sega de querer recordarnos que *Phantasy Star* sigue ahí con nosotros y querer acercarla a nuevas generaciones? Lo que mueve a Sega con *Phantasy Star* es **puro orgullo**, como el que se siente por un hijo. Y, sinceramente, sólo hace falta jugarlo para comprender las motivaciones de la compañía. ■

FICHATÉCNICA



Título original:
Phantasy Star
Desarrolla
Sega
Distribuidora
Sega
—
Director
Kotaro Hayashida
Productor
H. Sakaguchi
Programador
Yuji Naka
Artista
Rieko Kodama
—
Plataforma
Master System
Lanzamiento
20 de diciembre de 1987

UN REFERENTE OLVIDADO EN EL GÉNERO

LAS LEYENDAS DEL PASADO **MOLDEAN NUESTRAS VIDAS**

Tres planetas para explorar, mazmorras en tres dimensiones, música y efectos de sonido impolutos y unos gráficos que quitaban el aliento. *Phantasy Star*, pionero de su género, tenía todo lo necesario para convertirse en un clásico del género como *Dragon Warrior* o *Final Fantasy*.

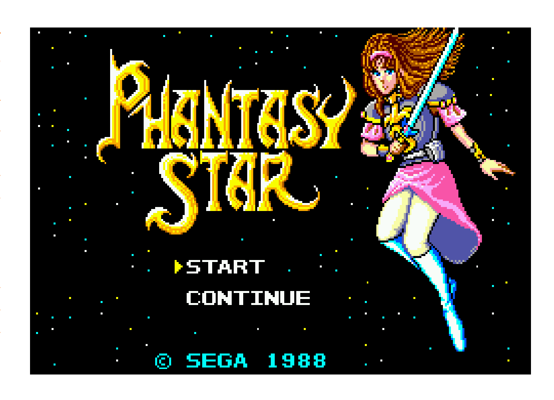
Uno de los puntos fuertes de *Phantasy Star* es su capacidad de seguir impresionando al jugador a día de hoy. El nuevo milenio está cerca de cumplir las dos décadas y, en un mundo en el que los videojuegos son cada vez más realistas y se amparan más en su condición como otra forma de arte casi reconocida, ***Phantasy Star*** **se siente como un soplo de aire fresco**.

En su origen en la Master System en el año 1987, *Phantasy Star* podía ser fácilmente el mejor RPG de 8 *bits* del momento, logro que bien podría extenderse hasta el día de hoy, más de treinta años después. Nacida para competir con la Fanicom y la NES de Nintendo, la Master System de Sega superaba con creces la potencia técnica de sus competidoras pero **fallaba a la hora de atraer a los fieles**. Al fin y al cabo, el adorable Alex Kidd no era rival para un fontanero regordete. Fue entonces cuando Sega decidió apostarlo todo a la carta de la **potencia** y explotó la capacidad de su consola con títulos como *Psycho Fox* o *Golvellius*. Pero no fue hasta que apareció *Phantasy Star* que se pudo apreciar realmente el potencial de la Master System, **llevada al límite** con un RPG que acabaría convirtiéndose en uno de los mejores de su tiempo y un título de referencia en el género para los más entendidos en el mismo.

Press 'F' to pay respects

—

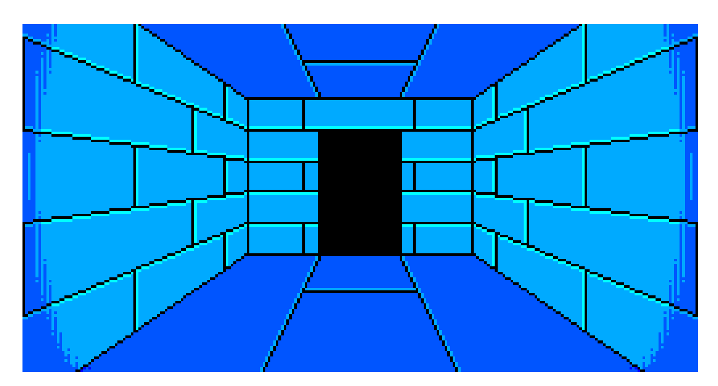
Que Phantasy Star se escriba con 'ph' no es fruto de una errata ni del ingenio: hace honor al inglés antiguo donde, al igual que en el castellano, la 'f' se escribía con 'ph'.



En un mundo anterior a *Wolfenstein*, *Phantasy Star* sorprendía con unas ***mazmorras en tres dimensiones*** dignas de los programadores más atrevidos del momento. Lejos de tropezar y ahogarse en su propia ambición, *Phantasy Star* presentaba a una serie de enemigos muy bien elaborados con un sistema de batalla sobresaliente, y el enemigo final del título que lo comenzó todo bien podría haber salido de un videojuego de 16 *bits*. **Era como si la Mega Drive hubiese llegado antes de tiempo**, como una suerte de guiño a lo que Sega tenía preparado para quienes decidieran seguir a su lado: mapas de colores vibrantes y sprites detallados al extremo. Es así como en 1987 tenemos un RPG de 8 *bits* en el que vemos las armas que portan nuestros protagonistas y cómo se mecen sus cabellos mientras caminan.

Su historia, por otro lado, no era nada del otro mundo para el jugador actual, pero a finales de los ochenta la responsabilidad de salvar un sistema solar entero sólo podía recaer en los mandos de los héroes y heroínas más grandes. Este sistema solar, llamado **Algol**, cuenta con tres planetas habitables: **Palma**, **Motavia** y **Dezoris**. El rey **Lassic** siempre ha reinado con justicia sobre estos tres planetas hasta que un fatídico día se convierte en un tirano dispuesto a destruir Algol al completo. **Nero Landale**, un héroe de Palma, intenta detenerle sin éxito y su hermana, **Alis**, recoge el testigo en forma de espada: su misión será encontrar al guerrero **Odín** y demandar su ayuda para derrotar a Lassic, y así vengar también la muerte de su hermano.

Independientemente de lo tópico del género, *Phantasy Star* se desarrolla con **un ritmo tan bien llevado** que siempre dejaba con ganas de más, hasta llegar a un final apoteósico en el que los personajes no se limitaban a ser simples clichés; los protagonistas de *Phantasy Star* definían su propia personalidad a lo largo de su aventura, **creciendo con cada batalla y**



aprendiendo de sus experiencias en uno de los desarrollos de personaje más realistas dentro de la tercera generación de videoconsolas, aunque a día de hoy nos pueda parecer escaso. Como detalle adicional, la **heroína** de título que dio origen a esta saga es **Alis**, una **mujer** que, como Samus Aran, se alzaba entre el clásico héroe de ficción cuya recompensa al final de su epopeya es casarse con la princesa. Puede que al haber encarnado a personajes como Aloy, Bayonetta, Lara Croft esto no nos sorprenda, pero recordemos que estamos en 1987.

Es así como tomamos el control de Alis en un videojuego que cuenta con una **jugabilidad extremadamente sólida**, preparada para adaptarse a los incontables secretos que esconde el título. No se trataba de golpear a todo enemigo que se nos cruzaba por delante, sino que también era de vital importancia saber hablar con ellos para recopilar pistas que nos ayudarían a dar el siguiente paso. Eso sí, para ser un RPG *Phantasy Star* no tenía tantas batallas aleatorias como era de esperar, pero este inconveniente se solventaba con una **dificultad gradual** que lo convertía en un desafío cada vez mayor hasta tildarlo de uno de los RPGs más difíciles hasta la fecha. El título obligaba a desempolvar las viejas guías de juego y a **estudiar mapas al dedillo**, pues no es un videojuego lineal en el que quede muy claro qué es lo que hay que hacer a continuación. Esto permitía una **total libertad de acción** que no llegaba a resultar frustrante dado que siempre había un objetivo muy claro que cumplir. El cómo, eso era cosa de cada jugador en cada partida. La meta siempre sería la misma y lo realmente importante era el camino; **un camino único**, creado por cada cual.

"PHANTASY STAR ES PHANTASY STAR, SIMPLE Y LLANAMENTE"

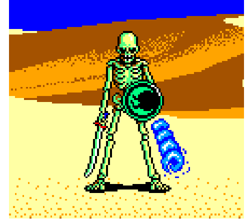
Reseñable también era la **música** de *Phantasy Star*, con una de las mejores bandas sonoras del género. Esto se convertiría en una tradición que se mantendría a lo largo de la saga, consiguiendo melodías que se quedarían en el recuerdo que los jugadores. Destacando el tema para las mazmorras, claramente buscando el agobio de encontrarse en un lugar tan tenebroso, *Phantasy Star* presume de **efectos de sonido nítidos** y una música bien escogida, hasta el punto de que los pasos de los personajes se adecúan al tirmo de cada canción.

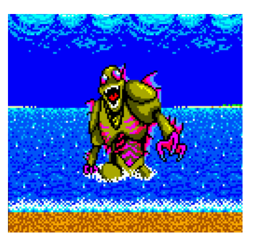
Las comparaciones son odiosas, ya sea dentro de una misma franquicia como de un género entero. Una serie de opiniones subjetivas nunca se pondrán de acuerdo entre qué entrega de *Final Fantasy* es mejor, ni tampoco en si *Phantasy Star* supera a cada una de ellas y es injustamente olvidado hasta que Sega lo vuelve a resucitar en momentos puntuales. Sea como fuere, el contexto nos indica que *Phantasy Star* es una franquicia que comenzó en lo más alto y **se asentó como un referente en el género de los RPG**, y esto no tiene discusión. Cada jugador puede preferir un título sobre otro, un modo de juego o una banda sonora. Pero no puede negar que *Phantasy Star* fue **un comienzo ambicioso y arriesgado**, una apuesta que salió bien. Quizá no se convirtió en el primer videojuego que nos viene a la cabeza cuando hablamos de RPGs que unen magia y tecnología, pero sí se convirtió en aquel que vendría a la memoria de algunos de nosotros y despertaría un sentimiento especial e irremplazable.

Phantasy Star sólo es eso: fantasía y ciencia ficción. Y nada más. No es *Final Fantasy*, ni *Pokémon*, ni *Chrono Trigger*. No es *Dragon Quest* ni es *Golden Sun*. No es *Legend of Mana*, ni *Terranigma*, ni *Dragon's Dogma*... Pero tampoco lo pretende. ***Phantasy Star* es *Phantasy Star*, simple y llanamente**. Y eso es, precisamente, lo que lo hace tan especial. ■

Imágenes del juego









SNATCHER_
CYBERPUNK 101

LOS INICIOS DE KOJIMA CON SU PARTICULAR ESTILO

ORIGINAL DE NEC PC-8801
POR **JAVIER**BELLO

Hideo Kojima es un apasionado del cine. Es frecuente referirse a él como un director frustrado del séptimo arte. Tal vez por ello, sus obras siempre han contado con **un tono cinematográfico** en su presentación, un estilo narrativo que da prioridad a la puesta en escena, la historia y los personajes que la componen. Aunque a día de hoy este concepto está muy presente en las producciones modernas, resultó algo prácticamente insólito a finales de los ochenta.

Después de crear el *Metal Gear* original para MSX, Kojima comenzaría a dar sus primeros pasos en introducir la **narrativa cinemática** en los videojuegos con su siguiente obra. Trabajaría codo con codo con Tomiharu Kinoshita, quien se ocuparía de la dirección artística, y, desde el principio, ambos tratarían este nuevo proyecto como si se tratase de una producción de cine o de anime.

Fuertemente influenciado por el filme de culto de Ridley Scott, *Blade Runner*, el creativo nipón comenzó a escribir su propia aventura del género cyberpunk, elaborando una compleja trama en un futuro no muy lejano. Incluso de aquella, el diseñador no sabía administrar bien sus plazos de entrega, pues tras un año y medio de producción, el juego distaba bastante de estar terminado. Tened en cuenta que, por aquel entonces, incluso los juegos más elaborados solían crearse en unos pocos meses. Por tanto, Konami estaba bastante impaciente por obtener su producto.

El motivo del retraso, es que Kojima **había planeado seis capítulos** para el juego, con un guion tremendamente extenso cargado de diferentes escenarios y situaciones. El equipo de diseño era **bastante pequeño** —menos de diez personas—, lo típico para un juego de la época, por lo que el progreso iba lento. Sin embargo, la directiva no quiso esperar más y les ordenó recortarlo a dos capítulos para lanzarlo cuanto antes.

Aún con este tijeretazo, **el título triunfó entre público japonés**, que tras dos meses también recibirían un port para la MSX 2. Lo popularidad del juego creció con rapidez, propiciando un *spin-off* caricaturesco llamado *SD Snatcher* y, años más tarde, el port para Sega-CD que lo convertiría en un juego de culto entre el público occidental, llegando a considerarlo como una de las mejores aventuras gráficas de todos los tiempos y uno de los mejores títulos del género *cyberpunk*.

IMAGEN: KONAMI

Así pues, **¿de qué trata el juego?** *Snatcher* es una aventura gráfica de corte futurista, ambientada en la ciudad ficticia de Neo Kobe en el año 2046. El juego arranca con una narración en la que explica que 50 años antes, la mayor parte de la población del continente euroasiático fue aniquilada por un arma biológica que se filtró accidentalmente en la atmósfera. Medio siglo después, surge una amenaza aún más terrible.

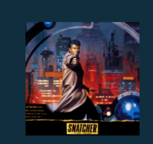
En la ciudad de Neo Kobe **comienzan a aparecer androides** con la capacidad de copiar el aspecto de seres humanos. Estas formas de vida robóticas se dedican a asesinar numerosas personas y suplantar a sus víctimas, siendo copias prácticamente idénticas, por lo que se les termina denominando ***Snatchers***.

Antes de que se desate el pánico, el gobierno forma una unidad especial dedicada a la caza y eliminación de estos seres, los **Junkers** —*Japanese Undercover Neuro Kinetic Elimination Ranger*—, formada por agentes de élite con el equipo y el apoyo más avanzados para llevar a cabo su labor.

Aquí es donde entra en juego **el protagonista**, Gillian Seed, quien se une a las filas de la organización al comienzo de la aventura. El héroe de esta historia es un tipo simpático, despreocupado y mujeriego, cosa que contrasta con el habitual protagonista estoico y taciturno de las historias de detectives, más aún, si tenemos en cuenta que **Gillian está inspirado en el personaje de Rick Deckard** de *Blade Runner*, siendo la indumentaria prácticamente idéntica. De todas maneras, Gillian cuenta con más capas de lo que aparenta dado que **padece de amnesia**, siendo incapaz de recordar nada después de que le encontraran a él y a su mujer en cápsulas de crioestasis en Rusia tres años atrás. Sin recuerdos sobre su vida juntos, la pareja terminó separándose. Aunque durante el juego Gillian parece no darle importancia al asunto, de tanto en tanto, se puede entrever cierta melancolía en sus palabras y la preocupación de querer recuperar su pasado perdido.

> "LA OBRA BEBE MUCHO DE LA INFLUENCIA DE BLADE RUNNER"

FICHATÉCNICA



Título original:
Snatcher
Desarrolla
Konami
Distribuidora
Konami
—
Director
Yoshinori Sasaki
Escenario
Hideo Kojima
Dirección artística
Tomiharu Kinoshita
Jefe de programación
Toshiya Adachi
Guion
Hideo Kojima
Compositor:
Masahiro Ikariko
—
Plataforma
NEC PC-8801, MSX 2, Sega CD, PlayStation, Saturn
Lanzamiento
26 de noviembre de 1988

UNO DE LOS PRIMEROS **ACIERTOS DE KOJIMA**

Incluso con el poco éxito del Sega CD, Snatcher consiguió alzarse como título de culto con el paso del tiempo, pudiendo haber sido una de las joyas de su generación si la plataforma hubiera funcionado mejor.

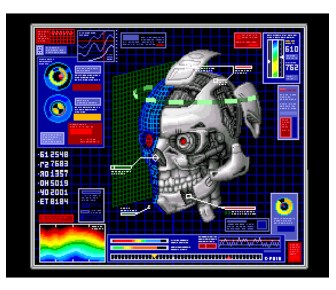
Snatcher funciona más como **novela visual** que como aventura gráfica al uso. No hay mecánicas de *point & click*, sino un menú de opciones para mirar, hablar, investigar, coger cosas, etcétera. En este aspecto es bastante primitivo y muy poco intuitivo. En muchas ocasiones tenemos que usar **la misma acción repetidas veces** para obtener resultados, como observar una foto cuatro o cinco veces seguidas para darnos cuenta de que está manipulada, sin que halla nuevos diálogos entre cada repetición que nos puedan indicar que ahi hay una pista. Y aunque esto puede hacer que nos atasquemos un rato, al final, nos acostumbramos a ser inquisitivos con todo lo que nos topamos.

Sus puzles son sencillos, pero **nos exigen que tengamos papel y boli a mano**, pues no disponemos de una agenda donde se registren las informaciones que obtenemos, habiendo montones de datos que precisamos tener a mano, como, por ejemplo, los números de teléfono que tendremos que usar con frecuencia o los detalles de una descripción para hacer un retrato robot.

Aunque escasos, *Snatcher* también cuenta con **algunos tramos de acción**, donde usando un casillero de 3x3 en la pantalla para indicar donde

Imágenes del juego









Brutal cuando tenía que serlo

—

Buena parte del éxito de Snatcher se debió a su narrativa de corte adulto, propiciando diálogos encarados a ese público junto con situaciones acordes al mismo. No pocas veces nos encontraremos con brutales escenas, **algunas de ellas censuradas** en la versión de PlayStation, que sirven para mantener el tono de la historia y el horror que los Snatcher dejan tras de sí.

apuntamos, tendremos unos cuantos tiroteos contra los robots a lo largo del juego.

Pero jugabilidad a parte, **el plato fuerte del juego** es sin duda su puesta en escena y su historia. El mundo que Kojima nos presenta está cargado de detalles, y como es habitual en él, cuenta con **extensas descripciones** de toda la parafernalia científica y tecnológica que nos topamos, implementándola en la trama de forma brillante. Uno de los mejores ejemplos de esto es **la manera de identificar a los Snatcher**. Su piel artificial es muy vulnerable a la luz ultravioleta, lo cual hace que se deteriore rápidamente si se exponen al sol. Para contrarrestarlo, usan grandes cantidades de crema solar y procuran actuar de noche. Pero incluso así, pueden quedar marcas cancerígenas en su piel o incluso olor a carne muerta si no la reparan con frecuencia. Con estas pistas, Gillian es capaz de seguir la pista a estos androides y obtener pruebas que les delaten para poder someterlos a un escáner que demuestre su naturaleza.

Los mecanismos del funcionamiento de estos androides y su *modus operandi* terminan en conversaciones de lo más interesantes, en especial, con las charlas entre Gillian y Metal Gear.

Sí, habéis leído bien, al protagonista le acompaña **una simpática mascota robótica llamada Metal Gear**, cuyo diseño es un calco del robot con el que lucharíamos en *Metal Gear 2* y que regresaría como el dron de Otacon en *Metal Gear Solid 4*. No es la única referencia que Kojima hace a sus propias obras. La más sonada es el bar Outer Heaven, un popular club de la ciudad que visitaremos con frecuencia en busca de información. Konami, Sega y Sony también aparecen en las vallas publicitarias de los edificios, **junto con otros guiños** a la cultura pop como *Terminator*, pues el diseño de los Snatcher es clavado al modelo T-800, o, más obvia aún, es la referencia a la película *Invasion of the Body Snatchers*.

Kinoshita **se inspiró en filmes como *Blade Runner*, *Alien* y el citado *Terminator*** para crear la estética futurista de la que hace gala el juego. Hay muchas imágenes que son prácticamente calcos a las de la película de Ridly Scott, como la panorámica que se muestra de Neo Kobe al principio del juego, con grandes chimeneas echando fuego junto a rascacielos y una gran estructura piramidal, o el edificio octogonal del Junker HQ. Ambos ejemplos son **casi gemelos** a los vistos en el utópico Los Angeles de 2019. La presentación de las calles de neón, la indumentaria de los personajes y hasta los vehículos, también recuerdan al icónico filme.



"UNA PRESENTACIÓN DE LUJO"

El apartado cinemático de las escenas le sentaba de maravilla a la presentación de los acontecimientos y las situaciones sorpresa que nos topábamos, consiguiendo que **sus mejores momentos brillaran con más fuerza**, sintiéndolo como una serie de animación interactiva.

Puede que fuera por eso que caló tanto entre el público estadounidense. *Snatcher* les presentaba una aventura narrativa de estética anime, que prácticamente era un homenaje a la obra del señor Scott. También ayudó mucho que llegara **completamente doblado** y con bastante buen nivel de actuación por parte de los actores —con algunos altibajos de tanto y tanto—. Este añadido había sido incorporado con el *port* a PC Engine y sería la versión que llegaría a Sega CD, PlayStation y Saturn. Estas dos últimas también añadirían nuevas cinemáticas hechas con **el rudimentario 3D** de la época, por lo que han envejecido francamente mal, y es por ello que la versión para Sega CD continúa siendo la más popular.

Estas actualizaciones también **permitieron añadir un tercer acto** a la historia, pues la trama había quedado en *cliffhanger*, consiguiendo dar un cierre a la narrativa, aunque de forma un tanto atropellada, ya que este capítulo **apenas cuenta con interacción por parte del jugador**, más allá de un par de tiroteos, siendo un torrente verbal de explicaciones y revelaciones sobre los orígenes de los Snatcher.

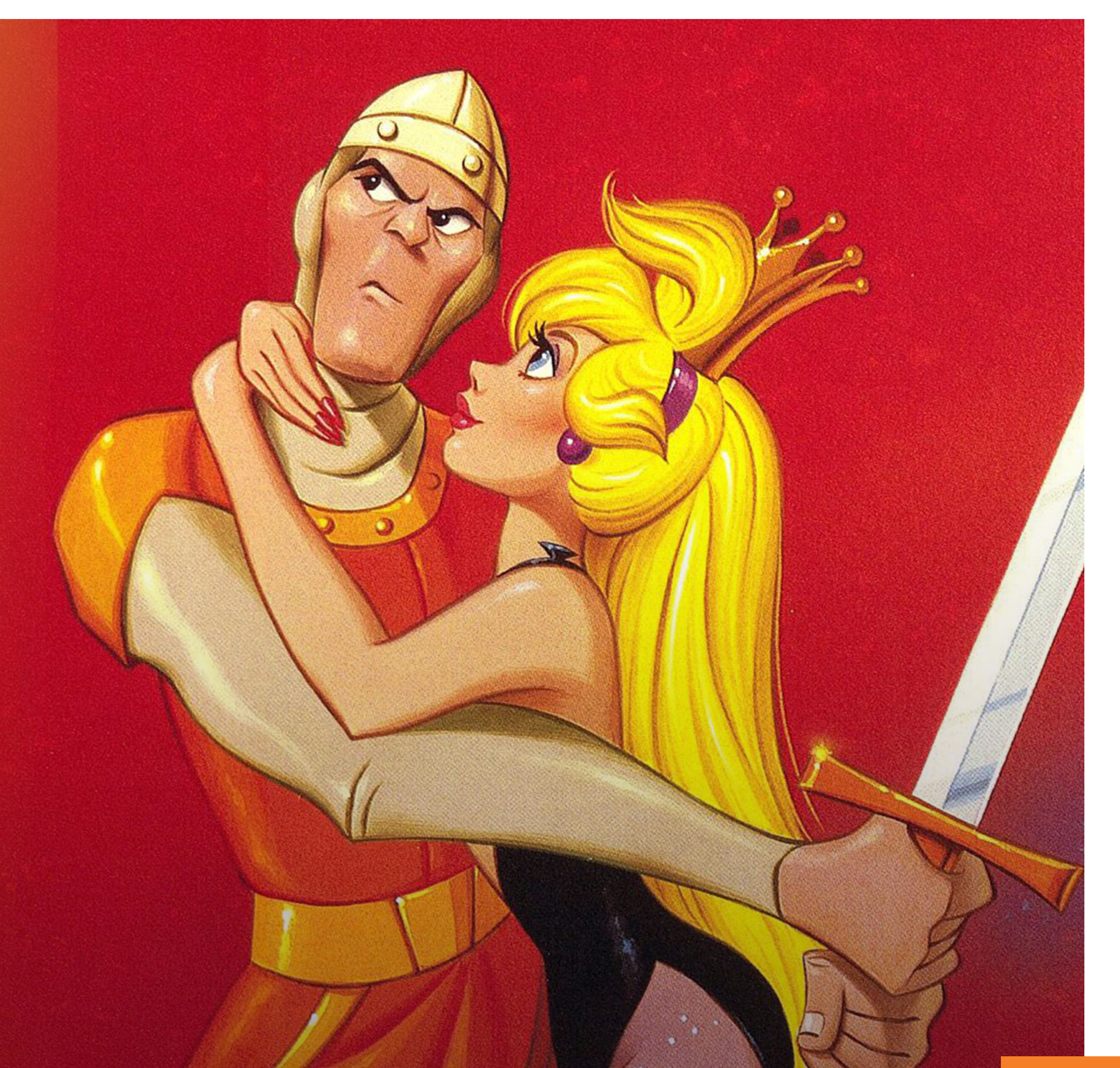
"EL JUEGO CUENTA CON NUMEROSOS CAMEOS Y REFERENCIAS"

Mirándolo con perspectiva, el título **cuenta con bastantes carencias** jugables y las faltas de ser uno de los pioneros del género. No obstante, su excelente guion y su impresionante apartado gráfico y sonoro, hicieron las delicias de aquellos que tuvieron la fortuna de jugarlo en su tiempo. Aún así, **no ha envejecido del todo mal** y es más que disfrutable a día de hoy, en especial, si sois amantes de los *thrillers* de ciencia ficción.

Snatcher sería la primera obra en demostrar las mejores virtudes de Hideo Kojima como creativo, construyendo un mundo y una narrativa exquisitos, que dejaba en evidencia su pasión por el cine y su afán por querer adaptarlo a los videojuegos. También se podían ver los primeros ejemplos de **su afición por romper la cuarta pared y los mensajes ocultos**, habiendo montones de huevos de pascua al respecto.

Esta no sería la última vez que Kojima tocaría el género de las aventuras gráficas, y **volvería a las andadas en 1994** creando *Policenauts*, una obra que es claro homenaje a las películas del género *buddy cop*, inspirándose en *Arma Letal*. ■


DRAGON'S LAIR II™
Sullivan Bluth's
SWORD
SWORD
DRAGON'S LAIR II



LEYENDAS ARCADE

DRAGON'S LAIR

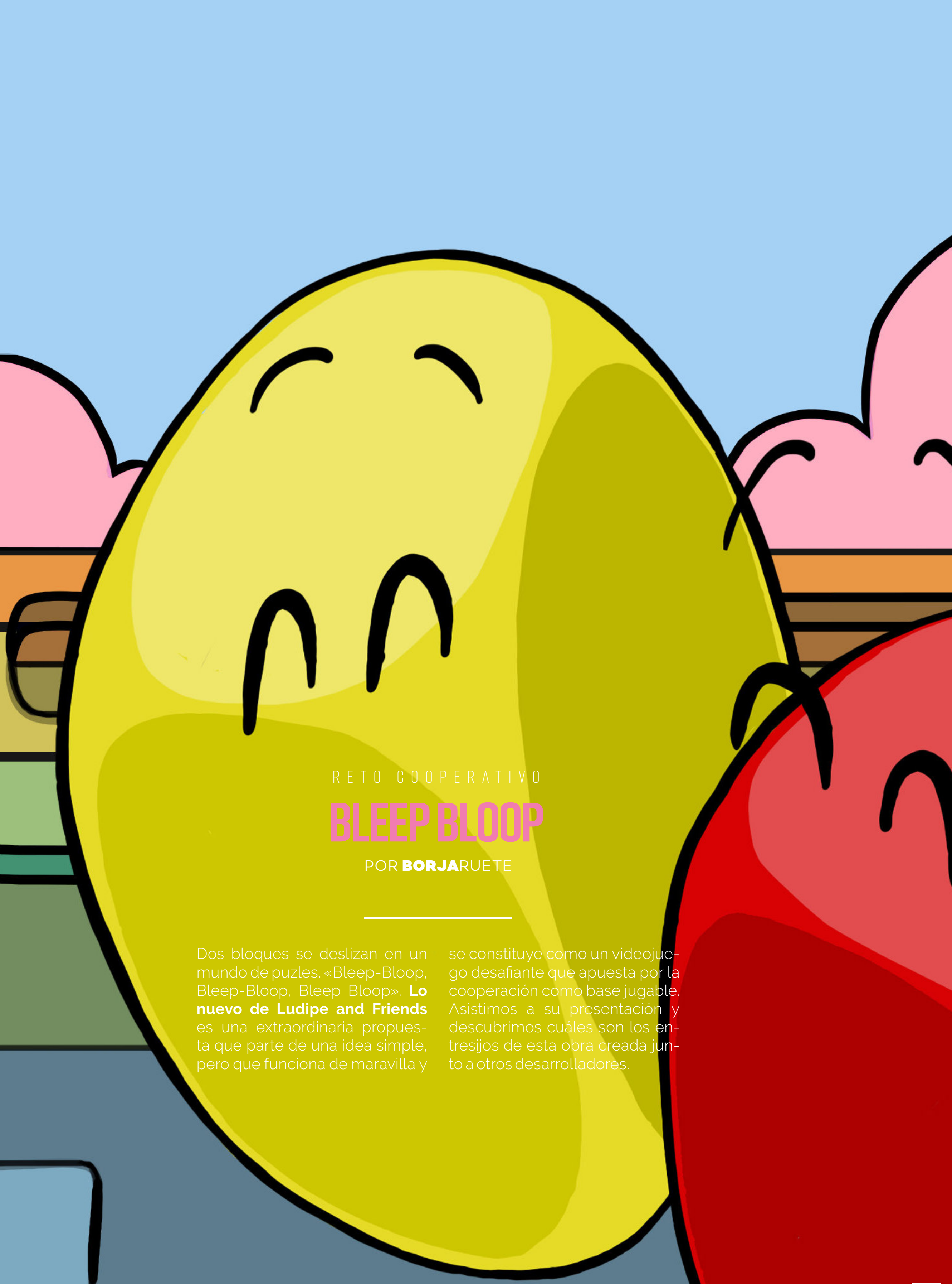
POR **JAVIER**BELLO

Probablemente una de las cosas más chocantes que nos podíamos encontrar en un salón recreativo a principios de los ochenta era la maravilla animada creada por **Rick Dyer** y **Don Bluth**. En una época donde los *arcades* eran poco más que un puñado de píxeles, ver junto a ellos una película de animación interactiva suponía un enorme contraste. *Dragon's Lair* surgió de la imaginación de Rick Dyer, en un esfuerzo por querer **sacar partido a la tecnología LaserDisc** que comenzaba a despuntar por aquel entonces. Como presidente de Advanced Microcomputer Systems, tenía los medios para sacar adelante esta ambición, así que escribió una historia basada en el **clásico cuento** de un caballero que se aventura a salvar una princesa de las guerras de un dragón en un castillo encantado. Ahora solo necesitaba a alguien que plasmara su idea.

Dyer contactó con Don Bluth, un veterano animador de la Fábrica de Sueños, quien, junto con su estudio, dio vida a los *storyboards* que le enviaron. El resultado fueron **unos 15 minutos de secuencias animadas** que luego se producirían de forma aleatoria para que cada partida fuera distinta.

El juego nos propone **una aventura sobre raíles**, donde el caballero Dirk tiene que reaccionar a los peligros de cada escena mediante *quick time events*. Salir victorioso exigía tener reflejos felinos, buena memoria y hasta un poco de suerte, ya que teníamos un margen de error tremendamente estricto. De ahí que una de las cosas más graciosas del juego eran las docenas de cómicas muertes que experimentaba el personaje durante su periplo cada vez que fallábamos.

Fue uno de los ***comemonedas*** más recordados de su tiempo, el *Dark Souls* de las recreativas de antaño.

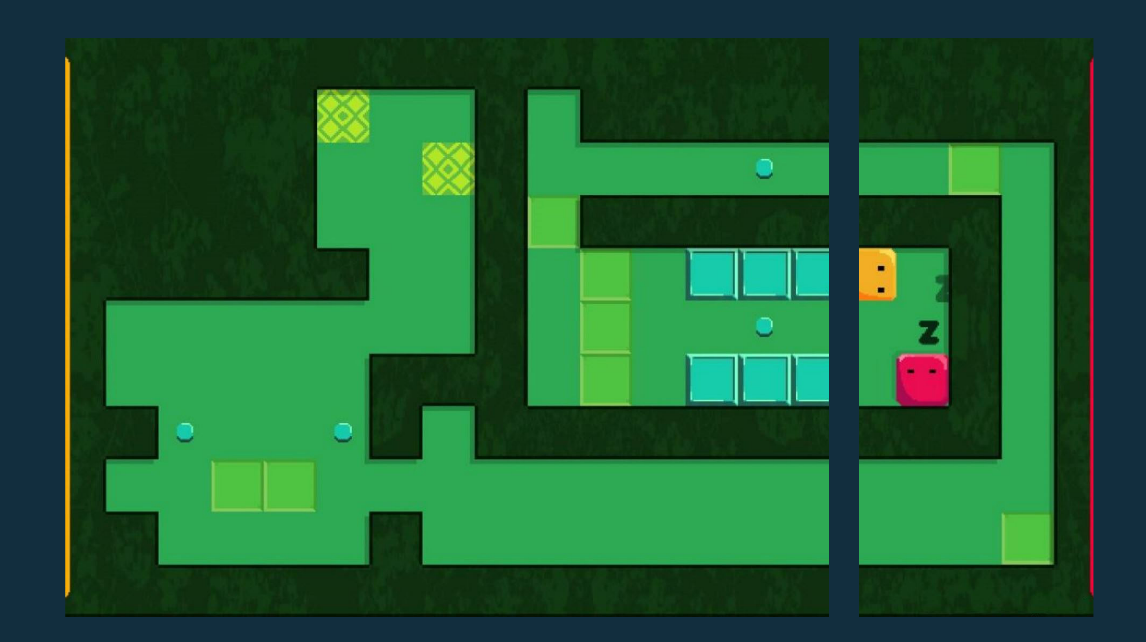


RETO COOPERATIVO

BLEEP BLOOP

POR **BORJA**RUETE

Dos bloques se deslizan en un mundo de puzles. «Bleep-Bloop, Bleep-Bloop, Bleep Bloop». **Lo nuevo de Ludipe and Friends** es una extraordinaria propuesta que parte de una idea simple, pero que funciona de maravilla y se constituye como un videojuego desafiante que apuesta por la cooperación como base jugable. Asistimos a su presentación y descubrimos cuáles son los entresijos de esta obra creada junto a otros desarrolladores.



Nintendo los llama *nindies*. Son los juegos independientes que salen en **Nintendo Switch** y que tienen su espacio reservado en el Showroom madrileño que la compañía nipona tiene cerca de Cuatro Caminos. La presentación de estos títulos se lleva a cabo mediante un encuentro informal entre periodistas y creadores, que cuentan en primera persona cómo ha sido el proceso de desarrollo de sus proyectos. A lo largo de estos meses, en *GTM* os hemos traído varios de estos reportajes, y en este número, le toca el turno a *Bleep Bloop*.

Se trata de un sencillo pero curioso juego de puzles en el que manejamos a **unos cuadraditos de ojos alegres**. El objetivo es llegar a un punto concreto del escenario, bien marcado, pero con una particularidad: no basta con que uno de los dos cubos alcance el lugar de destino, sino que es necesario que lo hagan los dos para completar la fase. Esto ya adelanta que el diseño se ha concebido como una experiencia cooperativa, pero al contrario de lo que podría parecer, los lobos solitarios no tienen de qué preocuparse. En caso de que juegues solo, un único usuario puede mover a ambos héroes rectangulares sin mayores sin problemas.

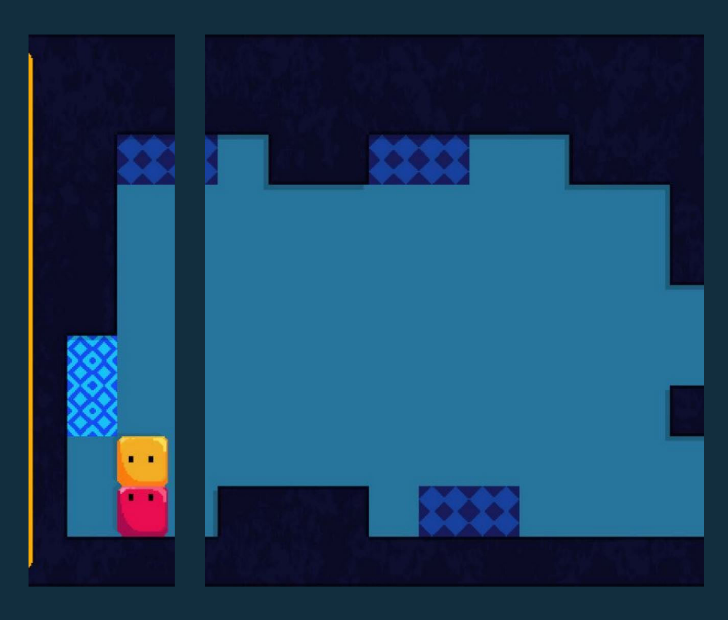
UN VIDEOJUEGO CAPAZ DE DESPERTAR LA MENTE

Bleep Bloop se ha concebido como un puzle en sí mismo, un juego que requiere, en todo momento, que el jugador o los jugadores piensen en estrategias para completar las fases.

Bleep Bloop **no es el tipo de videojuego que exija reflejos** ni habilidad a los mandos. De hecho, el cuadradito se mueve arriba, abajo, derecha e izquierda con solo pulsar en la dirección correspondiente. El reto reside en darle al coco e idear estrategias para completar los desafíos. La colaboración resulta esencial, pues en todo momento hay que pensar por las dos figuras. A veces, será imposible atravesar una zona sin la ayuda del otro, de modo que uno de los personajes tendrá que hacer de enlace para que el otro pase.

Una de las cosas que mejor hace *Bleep Bloop* es **introducir mecánicas nuevas** en cada uno de los niveles, algo que aporta muchísima variedad. Por ejemplo, en un determinado momento de la partida, los jugadores tendrán que lidiar con pulsadores y romperse la cabeza para que ambos protagonistas pasen sin que se cierre la vía de acceso; otra mecánica imita la textura pegajosa de un chicle y permite la retención de la criatura, que se queda bien encajada en el escenario.

Luis Díaz Peralta, más conocido en el mundillo como Ludipe, es la persona que ideó *Bleep Bloop*, un videojuego que fue **gestado en los ratos libres**, ya que le gusta mantener la mente activa y crear todo tipo de experiencias creativas. «He sacado muchos juegos. Normalmente lanzo un juegecillo gratis al mes por lo menos, siempre estoy cacharreando con ideas nuevas», comenta en la presentación. Ludipe acostumbra a participar y or-



"TARDÉ UNA SEMANA DE TRABAJO POR LAS NOCHES EN HACER UNA OBRA MÁS PRESENTABLE"

ganizar *Game Jams*, y hasta fechas recientes, también llevaba **GDC** (Gente Dando Charlas), que como su nombre indica, consistía en pequeñas conferencias sobre temas relacionados con los videojuegos, mayoritariamente. El evento, que se celebraba en el Museo La Neomudejar, clausuró sus puertas de manera definitiva en junio tras tres años en activo.

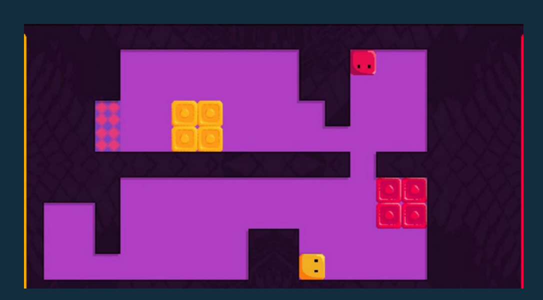
Según explica elzerouno, que se encarga de publicar *Bleep Bloop*, «desde el minuto uno sabes que él [Ludipe] es una persona diferente, que ve los videojuegos de manera especial».

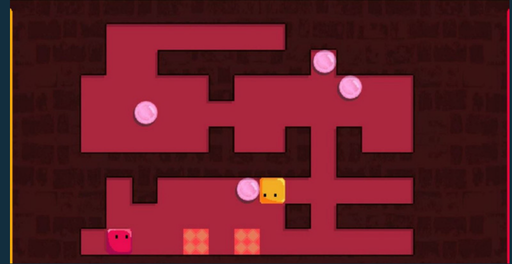
Hace más o menos dos años, publicó un GIF en la red, que es lo primero que hay de *Bleep Bloop*, algo muy primitivo, según el desarrollador, aunque ya se intuía el juego final por aquel entonces, tal y como subraya. «Tardé **una semana de trabajo por las noches** en hacer una obra más presentable, añadiendo color y animaciones». Durante el día, diseña videojuegos en horario de oficina, pero cuando cae el sol continúa con sus trabajos personales. «Este juego nace de puro afán personal. Cuando estamos en la oficina y empezamos un proyecto, se suceden muchas preguntas: ¿esto tiene sentido? ¿Existe un mercado? ¿Cómo lo vamos a publicitar? Pero cuando lo haces en tu tiempo libre tienes una ventaja, pues **haces cosas porque te da la gana y punto**, no tienes que justificarlo o pensar si esto va a llegar a un público objetivo superior a tal cantidad, etc.». Es en esos ratos cuando Díaz Peralta construye «cosas experimentales, cosas más gamberras». Sin embargo, en otras ocasiones se decanta por ideas que le gustan como jugador pero que no están presentes en el mercado.

«Si quiero hacer algo muy sencillo y accesible tengo que reducir el control». Por tanto, determinó que el personaje solo se movería en cuatro direcciones. Para darle un **toque distintivo**, hizo que los cuadraditos se deslizaran por el escenario. Además, según Peralta, este aspecto de velocidad le confiere un atractivo especial, puesto que entra mejor por los ojos de los jugadores.

«La mecánica es como en los típicos puzles que vemos a veces en sagas tipo *The Legend of Zelda* o *Pokémon*, en los niveles de pista de hielo, que hasta que no te chocas con algo no para. ¿Y cuál es la gracia de *Bleep Bloop*?», se pregunta. Aparte de los bloques fijos que tenemos en la pantalla, que sirven de **punto de contención** para los bloques, hay otro personaje. De ahí lo que comentábamos antes sobre la cooperación, que es uno de los puntos clave de esta producción.

Una de los elementos que más me han gustado de *Bleep Bloop* es que es un título que no deja de ser un videojuego en ningún momento. En lugar de tener que moverte por menús, esta propuesta te invita a introducirte en los niveles con las mismas mecánicas de juego, de modo que si deseas entrar por una puerta **será imprescindible coordinarte**





con tu compañero para pasar iniciar la fase.

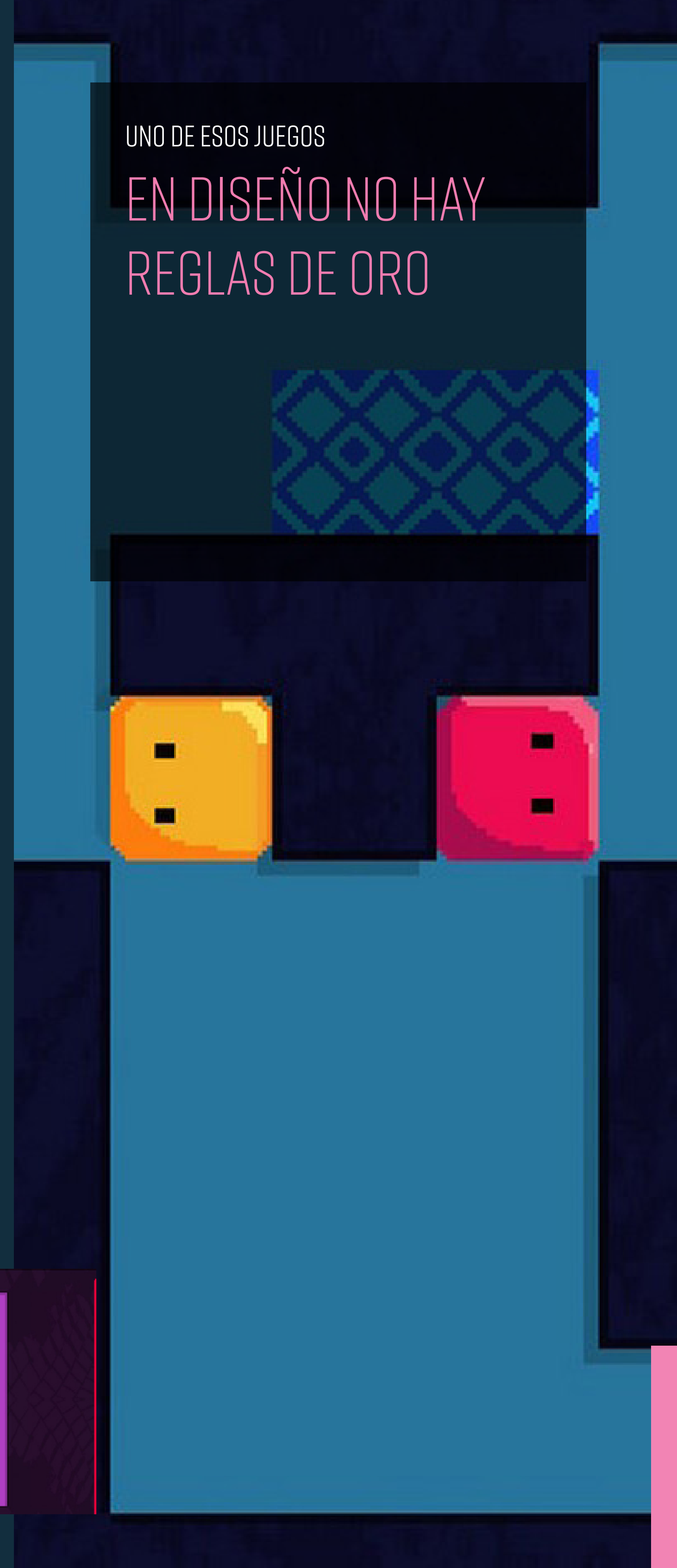
La gracia que tiene esto es, primero, que hace que la experiencia sea más cerrada, que no funcione con menús, sino que se trate de algo más continuo en el mismo juego. «Y, además, lo que hago en estas pantallas más grandes es poner puzles de muy baja de dificultad para intentar **equilibrarlo un poco**. Es decir, que después de un nivel difícil, puedas relajarte con una fase mucho más sencilla. Estás todavía resolviendo puzles, con la mente activa, pero te reconforta un poco. Es como lo típico que se hace en los juegos desde siempre, que cuando te ponen un jefe final luego introducen algo más sencillo». En este videojuego, «casi todo es diseño de niveles», no hay *scroll* y la cámara tampoco se mueve. Por añadidura, «en diseño no hay reglas de oro», sostiene, así que puede arriesgar en ciertos aspectos.

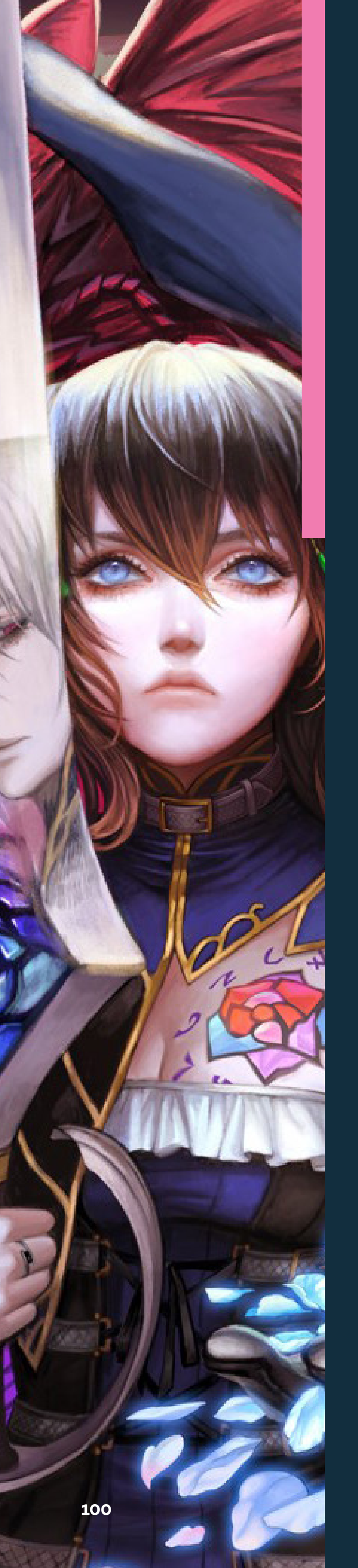
A pesar de que *Bleep Bloop* es un juego personal, el nombre del estudio, Ludipe and Friends, no se ha elegido por casualidad. El juego ha contado con la ayuda de otros creadores. Por ejemplo, **los padres de *Flat Heroes*** (Parallel Circles) fueron los encargados de diseñar el bonito efecto que se produce cuando los dos cubos chocan entre sí. De alguna manera, se repite el mensaje del juego, el de la cooperación.

"EN BLEEP BLOOP CASI TODO ES DISEÑO DE NIVELES"

UNO DE ESOS JUEGOS

EN DISEÑO NO HAY REGLAS DE ORO





PS4 · XBOX ONE · SWITCH · PC

BLOODSTAINED: **RITUAL OF THE NIGHT**

POR **ROBERTO**PINEDA






LA HEREDERA DE **SIMON BELMONT**

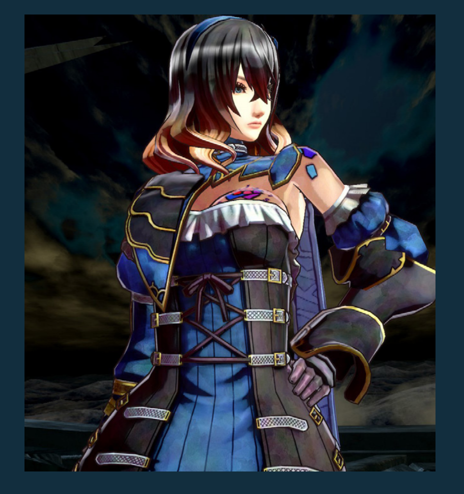
Koji Igarashi se enfrenta a una sombra muy alargada: la de su propia historia.

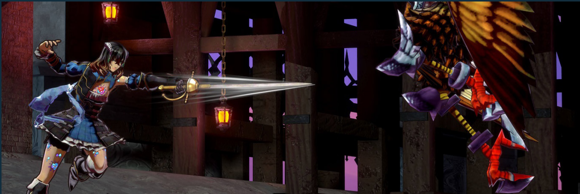
No debe ser fácil convivir con la presión de contar con un pasado brillante y muchas promesas por cumplir. El videojuego es un espacio en el que a menudo surgen nombres que todos recordamos durante décadas, ya sea el de una franquicia, estudio o creativo. **Koji Igarashi** es uno de ellos. Al igual que Hideo Kojima, el excéntrico desarrollador japonés rompió su vínculo con Konami hace algo más de un lustro con la intención de hacer la guerra por su cuenta. Su primera batalla, un *Kickstarter* muy atractivo que todos —especialmente aquellos que lo financiaron— entendimos como el resurgir de un peso pesado de la industria: ***Castlevania***. La última y definitiva, demostrar que uno puede soportar el inevitable paso del tiempo y cumplir el deseo de un público que lloró la pérdida de su franquicia favorita hace ya muchos años.

Cuando uno se pone a los mandos de **la protagonista del juego, Miriam**, automáticamente siente que está jugando a algo que ya conoce. En principio, apostar por una fórmula tan continuista que bien podría servir de homenaje puede resultar beneficioso, pero, en el caso de que las cosas no lleguen a buen puerto, inmediatamente aparece una losa tan pesada como los más de treinta años de historia que sostienen a la leyenda en la que se inspira. A falta de contaros un poco más sobre el título, tengo que deciros que *Bloodstained: Ritual of the Night* es todo un ejemplo de cómo traer de vuelta a un mito gracias al perfecto equilibrio entre clásico y moderno.

Clásico por elementos como **el excelso diseño de niveles, intrincado como pocos**, representado en un mapa que apenas muestra la ubicación de las habitaciones de guardado y viaje rápido y en ningún caso la ingente cantidad de localizaciones secretas, jefes opcionales o sorpresas no aptas para nostálgicos que obviamente no pienso desvelaros. Moderno gracias a ciertas decisiones como las de incluir un complejo sistema de forja y fabricación de objetos, la apuesta por hechizos mágicos de diferentes tipos que solo pueden conseguirse a base de eliminar al enemigo que porta dicha magia —y rezar para tener suerte— o la invitación a invertir en una especie de campamento base en el que aparecen mercaderes y misiones secundarias, entre otras.

Bloodstained: Ritual of the Night bebe directamente de una fuente llamada *Castlevania: Symphony of the Night*, la obra







cumbre de Koji Igarashi. La principal similitud es la acentuada propuesta por ese conjunto al que a día de hoy tendemos a llamar *metroidvania*; el juego consigue transmitir esa sensación de gozo que supone encontrar una nueva habilidad que permite alcanzar ese cofre situado en una cavidad estrecha o acceder a esa ubicación secreta ubicada en una zona elevada. En ese sentido, **el título ofrece una gratificante percepción de progreso**. Y es que, aunque parezca una locura, es posible derrotar al jefe final y ver los créditos con apenas un 45% del mapa despejado y unos porcentajes similares en lo que a demonios aniquilados y equipo obtenido se refieren, señal inequívoca del fantástico trabajo realizado en cuanto a implementación de contenido y diseño de niveles.

Lo nuevo de Igarashi ha llegado a buen puerto después de un desarrollo que no invitaba a ser optimistas, repleto de obstáculos y algún que otro rumor de cancelación. Actualmente, **el género atraviesa lo que me atrevo a definir como una segunda época dorada**, y buena culpa de ello la tienen los desarrollos independientes que buscan el éxito mediante campañas de financiación. No importa si sois seguidores de *Castlevania*, de una propuesta jugable tan inconfundible o de las aventuras de acción con altas dosis de exploración; en todos los casos, *Bloodstained: Ritual of the Night* es un conjunto cuyas piezas han sido engrasadas con sumo acierto. Desafiante, dinámico y adictivo como pocos.

"MIRIAM HABLA EL MISMO IDIOMA QUE SIMON BELMONT"

A pesar del buen trabajo realizado, **no todo es perfecto** en lo nuevo de Igarashi. Ni la banda sonora ni la dirección de arte son aspectos especialmente inspirados, y aunque es cierto que hay demonios muy bien diseñados y alguna que otra melodía pegadiza, en líneas generales no lo tiene fácil para conquistar ni a través de la vista, ni de los oídos. Además, el juego no está exento de problemas técnicos como cierres inesperados o pequeños errores en la traducción a nuestro idioma. Con todo, hay que decir que en todo momento estamos ante un conjunto perfectamente disfrutable en el que, a título personal, apenas he sufrido un par de inconvenientes ocasionales.

En definitiva, *Bloodstained: Ritual of the Night* es **el juego que los seguidores de *Castlevania* merecen**; la obra que IGA merecía ofrecer al mundo. Un título capaz de evocar los mejores recuerdos de tiempos pasados, en esa época en la que una propuesta de estas características era la reina del baile. Si todavía queda algún despistado en la sala, me gustaría decirle que, por suerte, no estamos ante un nuevo caso *Mighty No. 9*. Estamos ante el auténtico heredero espiritual de una de las franquicias más laureadas de todos los tiempos. Una lección de cómo triunfar en pleno 2019 sin que la alargada sombra de su propia historia sea capaz de ensuciar un fantástico trabajo. ■





PC

GATO **ROBOTO**

POR **SERGIOC.**GONZÁLEZ

MINIMALISMO FELINO **CON SABOR MONOCROMO**

Homenaje gamberro a un clásico no perecedero como es *Metroid*. Grata sorpresa en una escena donde cada vez es más complejo llamar la atención.

El género independiente está cada vez más nutrido de títulos que buscan homenajear clásicos de hace décadas. Aprovechar la carencia de recursos para intentar sobresalir con una idea es una solución correcta en muchos contextos; como es el caso de **doinksoft**, estudio al cargo de ***Gato Roboto***.

A cambio de apenas cuatro o cinco horas de aventura, no me ha durado más, me he dado cuenta de que hay algo especial en este título, que no es un clon. Que es recomendable por su forma de interpretar las mecánicas, su diseño y su estética. No esperaba encontrarme con **uno de los juegos independientes más recomendables de lo que llevamos de 2019**, y eso no es decir precisamente poco.

Porque hace de lo absurdo lo mundano, comenzando por el protagonista, Kiki, que se estrella junto a su amo con su nave y… queda atrapado. Nosotros seremos los elegidos para salvar el día en un compendio de fases repletas de acción, de disparos y *backtracking*. Situaciones sorprendentes donde incluso el agua se ha utilizado de forma inteligente. *Gato Roboto* es incluso notable en su vertiente más plataformera. Se notan las inspiraciones en obras como *Megaman*, *Super Meat Boy*, *Downwell* o la propia *Metroid*.

La diferencia entre éste y otras apuestas similares es cómo conseguir alejarse de las comparaciones: **tener una identidad propia**. Y *Gato Roboto* la tiene, porque sientes en todo momento estar avanzando, progresando. Además, es particularmente fluido a nivel técnico a pesar de la acción, dando lugar a un auténtico espectáculo audiovisual donde su estética monocromo, acompañada de la música y con el aderezo de unos diálogos divertidos, frescos, jóvenes y gamberros, creo con sinceridad que la compra vale mucho la pena.

Si nos fijamos en lo estrictamente mecánico, me ha gustado especialmente la forma que tiene el título de ir presentándonos las mecánicas. Es evidente —de forma literal— que busca servir de homenaje a los clásicos de Game Boy, de ser una suerte de *Metroid* para la **portátil de Gunpei Yokoi** pero aprovechándose de una animaciones, estructura y concepto capaces de encajar con el público de ahora, ese que puede ver una gata subida a un mecha y que parezca completamente natural. Se nota también el toque Devolver Digital. La editora tiene un estilo muy marcado, muy propio, muy irreverente. Y *Gato Robo-*



"HOMENAJE A LOS CLÁSICOS"

Es evidente que han buscado el homenaje a los juegos clásicos de Game Boy, de ser una suerte de ***Metroid* para la portátil de Gunpei Yokoi, pero aprovdchándose de unas animaciones, estructura y concepto** capaces de encajar con el público de ahora.

to lo es. Aboga por lo sencillo, por no abrumar al usuario con **una narrativa compleja**, sino que sea el propio título el que se adapte a nosotros con una curva de aprendizaje constante, pausada y honesta: en ningún momento quiere parecer más de lo que es.

Sólo nos hace entender que hay dos partes jugables muy diferenciadas: los momentos donde Kiki no podrá salir de la nave donde se monta por una mera cuestión de supervivencia; y otra donde seremos más ágiles y capaces de acceder a zonas imposibles si estamos rodeados de metal. **Invulnerabilidad frente a vulnerabilidad**. Sacar jugo de ambas vertientes no era fácil en un título tan sencillo, pero lo han logrado satisfactoriamente. Una vez entiendes esto, no he dejado de sentir que avanzaba constantemente, que iba por la dirección correcta. En ningún momento alcanza cotas de dificultad extremadamente elevadas, no lo pretende porque no quiere frustrarte; te invita, de hecho, a volver sobre tus pasos y memorizar aquello que acabas de hacer de cara a una segunda vuelta más eficaz. Más *Gato Roboto*.

"UN JUEGO SENCILLO QUE NO HA QUERIDO ARRIESGAR DEMASIADO"

Los **jefes finales** no me han convencido demasiado, aunque están muy bien escogidos al encajar a la perfección con el contexto en el que se encuentran. Nada parece estar programado como un relleno, sino que esos enfrentamientos tienen un porqué que obedece al espacio en que hemos estado inmersos durante los últimos minutos. Además, sacan partido de lo que acabamos de aprender sin pecar en ser excesivamente evidente. No siempre el patrón de debilidad se encontrará en usar la nueva habilidad. Hay que pensar.

Es una lástima que no se hayan atrevido a más, porque doinksoft no ha querido tomar riesgos. Se me ocurren más formas de sacar partido a este universo, pero no las hay. Quizá se rediman en una secuela con más opciones y riesgos si el juego es un éxito en Steam y Nintendo Switch, donde actualmente se encuentra disponible únicamente en formato digital, pero ahora la sensación es (sólo) notable; de haberme quedado con la miel en los labios en las opciones de exploración de este mundo.

No quiero terminar esta reseña sin destacar su duración. Es corto, insisto, pero dejando a un lado lo rejugable que es, debo decir que **dura lo que tiene que durar**. Me hubiese gustado más, pero no hay una sola fase monótona; es constantemente algo nuevo, fresco, que introduce con inteligencia las nuevas mecánicas y opciones para que cada disparo no sea un disparo más, sino que haya un porqué que cohesione lo que escuchas, lo que ves, lo que ejecutas.

Gato Roboto, por tanto, se ejecuta de maravilla porque no se complica la vida: te ofrece lo que quiere darte, y lo hace con brío. ¿Excelente? En absoluto, pero no hace falta porque no lo busca. **Simplemente cumple en todo, ni más ni menos.** ■



XBOX ONE · PC

VOID BASTARDS

POR **MIGUEL** ARÁN



CONVICTOS **EN EL ESPACIO**

El joven estudio Blue Manchu nos trae una propuesta típica en su contenido, pero cuidada en su presentación y jugabilidad..

La premisa inicial no podría ser más delirante: en un lugar remoto de la Nebulosa de los Sargazos, una astronave llamada El Arca del Vacío surca el espacio sideral portando en su interior a centenares —quizá miles— de convictos. Al timón se encuentra **una flemática IA** que, además de ejercitar el sarcasmo de forma regular, se cerciora de que todo se desarrolle conforme a la misión. El drama comienza cuando el único dispositivo que puede evitar el fracaso de la misma requiere de un humano que lo opere de forma manual.

Ni corta ni perezosa, la IA decide entonces reclutar a sus peculiares pasajeros —compactamente almacenados—, reinsertándolos *ipso facto* en la sociedad para ejercer el noble oficio del saqueo espacial. El jugador toma el control de uno de esos presidiarios, al que se le pone ante un mapa estelar para que elija su propia ruta, al más puro estilo FTL. Cada salto consume combustible y cada turno que pasa, saltemos o no, consumimos una unidad de comida; así que de lo que se trata es de trazar una ruta óptima que nos lleve de nave en nave, priorizando aquellas que contengan piezas o un tipo de botín que sirva especialmente a nuestros intereses. Y ahí entra el **componente táctico del juego**: un cálculo constante de riesgo-beneficio, dado que cada área posee sus propios peligros asociados.

Cada vez que entramos en una astronave se genera un mapeado aleatorizando la disposición de salas, *items* y enemigos. Salas que debemos explorar a modo de *shooter* en primera persona. Ciertas naves poseen zonas especiales que nos permiten adquirir recursos o recuperar salud a cambio de mérito —la moneda del juego—. Pero en todas ellas existen estancias comunes, como la sala del timón que nos permite localizar todos los objetos en el mapa o la sala de máquinas que suele albergar combustible, por poner solo dos ejemplos. Todas las estancias y pasillos se encuentran separados por puertas que pueden bloquearse manualmente. Dado que **algunos enemigos son realmente duros** de pelar, el juego te incentiva a dejarlos atrapados antes que arriesgar munición y salud en un arduo enfrentamiento. También existen otro tipo de amenazas, como torretas automatizadas o cámaras. Cada nave posee además modificadores aleatorios que benefician o perjudican al ju-

Imágenes del juego







gador: algunas sufren apagones intermitentes, otras presentan sistemas de seguridad debilitados... y un largo etcétera.

La partida termina cuando logramos todos los objetivos de misión, o —más frecuentemente—, cuando nuestro personaje muere en acción. Por suerte no es un *roguelike* puro, sino un *roguelite*, ya que posee cierto grado de permanencia. Con las piezas que recopilamos de nuestros abordajes o sintetizando a partir de recursos reciclados de éstas, obtenemos **componentes que nos permiten crear o mejorar armas** u otros dispositivos. Tras el óbito de nuestro personaje, este equipamiento pasará al siguiente convicto. Detallar que cada personaje tiene asignados una serie rasgos aleatorios en forma de penalizadores y bonificadores a diversas acciones o atributos —igual que pasaba en otros *roguelite* como *Rogue Legacy*—.

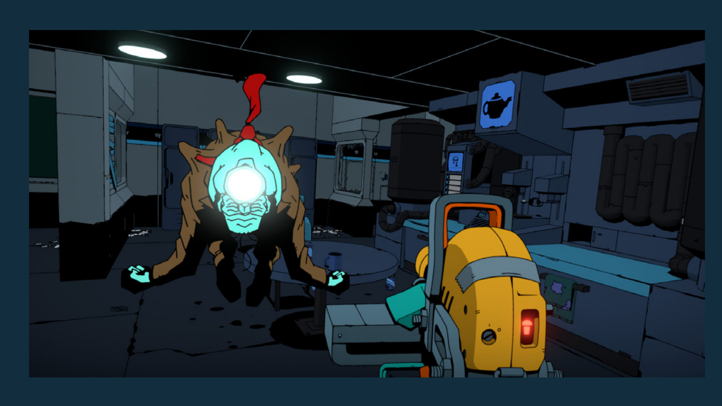
Todo ello incentiva las partidas subsiguientes, ya que cada vez contamos con mejor equipamiento desde el principio, para que el jugador termine imponiéndose **sobre la curva de dificultad**. En cualquier caso, no estamos ante un juego particularmente complicado. Además, ofrece hasta 5 niveles de dificultad para adaptar la experiencia a todos los perfiles de usuario.

Visualmente estamos ante un título con **una estética resultona**, y que se vale de una puesta en escena basada en colores planos, geometría básica y diseño *cartoon* que le dan un aspecto muy limpio en su conjunto. Característico, aunque lejos de ser inimitable.

"UN TÍTULO INTERESANRE, PERO QUE CAE EN LA REPETICIÓN"

Pero no todas las luces del espacio son estrellas. Si bien estamos ante un *indie* adictivo y jugablemente equilibrado, termina padeciendo uno de los problemas más graves y frecuentes que apareja el género. Y es que tras unas cuantas partidas, comienza a hacerse **repetitivo a varios niveles**. Las naves que se generan son muy similares entre sí, no hay muchos tipos de enemigos —especialmente si no contamos sus variantes—, las armas tampoco destacan por número u originalidad. En general, desde poco antes de completar la primera partida, se va instaurando un sentimiento de desencanto y *déjà vu*, que lastra bastante la rejugabilidad de un título de estas características.

¿Te gustará la propuesta? Si buscas un *roguelite*, edificado **sobre mecánicas de FPS** y con un cierto componente estratégico y de gestión de recursos, *Void Bastards* no te decepcionará. Pero teniendo claro que el precio no termina de ajustarse al contenido del producto. ■





PC

DARK WOOD

POR **FERNANDO**BERNABEU



EL BOSQUE DE LOS **HORRORES**

Ni las trincheras ni las trampas de osos servirán para parar de forma definitiva a los malditos que esconde el bosque. Bienvenidos a *Darkwood*, donde sobrevivir es cuestión de pericia y suerte, mucha suerte.

La premisa con la que me acerqué a *Darkwood* era la de un título de horror que no tenía sustos gratuitos. Me creí que, al ser un juego en perspectiva cenital, los enemigos se podrían ver venir con bastante tiempo de antelación antes de que lleguen al personaje y, por tanto, no daría tanto miedo.

Pues precisamente esta perspectiva está perfectamente integrada con unas mecánicas de luces que consiguen que lo visible y conocido sea tan solo una fracción de lo que se ve en pantalla. **Todo lo demás es oscuridad** y solo se puede llegar a intuir por vagos contornos y sonidos. De esta forma, *Darkwood* trata de apelar al miedo a lo desconocido y a la indecisión de no poder intuir qué consecuencias tendrán mis actos.

Desde el minuto cero (en verdad después de 5 minutos de carga porque parece que está mal optimizado en Switch), queda claro que algo malo pasa con el bosque que lo rodea todo. No existe nada más que espesura, que deja pasar muy poca luz a través de sus árboles, por lo que entre sus sombras se esconden multitud de criaturas horrendas que no dudarán en tratar de cazarme.

La ambientación de terror es magistral y logra el objetivo de que el jugador se sienta impotente ante lo que se le viene encima. Pero, y este es un gran pero, también **me quedo completamente vendido cuando lo que se me viene encima ocurre**. Cuando todo falla y llega la hora de enfrentarse a los horrores cara a cara, ahí es cuando *Darkwood* muestra su verdadera cara: unos controles toscos y muy mal pensados me impidieron salvar el pellejo a pesar de haber tratado de afrontar la noche con mucha preparación previa. Yo solito, en mi esquinita con una linterna, contra las criaturas que consiguieron penetrar mis defensas, pensaba que sería capaz de al menos salvar el pellejo por los pelos. Parece ser que el combate no fue un aspecto que refinaran mucho cuando hicieron este juego.

Al final se me ha quedado un regustillo amargo con *Darkwood*. Al oír hablar de él pensaba que sería mucho mejor, que revolucionaría el género para tratar de dar miedo con otros métodos, pero mi experiencia con el título me ha demostrado, de nuevo, que **los juegos de terror no son para mí**. Y menos los que tienen unos controles tan mal pensados.■

PC - NINTENDO SWITCH

MY FRIEND **PEDRO**

POR **ALEJANDRO**CASTILLO






MI REINO POR UNA **BANANA**

Mata a cientos de bípedos mientras ves caer una lluvia de bananas frente a ti. Lo mejor de lo mejor.

Hacía tiempo que un juego no me hacía sonreír por las cabriolas que me permite hacer en el mundo virtual. De los casos recientes me viene a la cabeza *Max Payne 3* y su tiempo bala, una mecánica que te hacía explotar el sistema de coberturas de una manera difícil de encontrar hoy día, sobre todo porque lo resolvía de una manera alejada a la tradicional. De esos golpes de pecho contra el suelo he pasado a piruetas, golpes en los bajos y una infinidad de locuras que solo los buenos de Devolver Digital saben traer.

***My Friend Pedro* es fiel a su campaña publicitaria**. Ver un tráiler cualquiera dentro de su larga trayectoria transmite las mismas sensaciones que tendrás una vez estés a los mandos. No hay trampa ni cartón; somos nosotros contra el barrio… y unas cuantas bananas. El control es muy simple: con un único botón pasamos de la velocidad normal a la ralentizada, la cual permite realizar toda clase de piruetas si la acompañamos de un salto.

Todos los niveles están diseñados para jugarlos desde dos perspectivas diferentes. Por una parte, como si fuese un *shooter* tradicional, mientras que la verdadera forma de aniquilar al enemigo pasa por **hacerlo con estilo**. Al encadenar movimientos y asesinatos iremos rellenando un multiplicador que elevará la puntuación lograda dependiendo de lo rápido que somos con el gatillo. Si varios disparos impactan en el personaje, o pasa mucho tiempo desde la última muerte, perderemos el nivel de multiplicador que hayamos logrado.

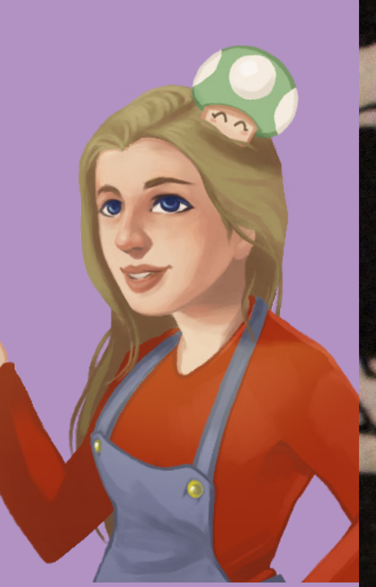
Algo que le he achacado al terminar la primera partida (sobre unas cuatro horas en difícil) es la forma en la que desecha ciertas mecánicas. Según la temática de la pantalla varía la forma en la que transcurren los niveles. Por poner un ejemplo, en uno de ellos viajamos a la mente del hombre enmascarado, y es durante ese trayecto cuando las plataformas funcionan según el último movimiento que hayamos realizados. Si saltamos, la pasarela anterior desaparece durante dos acciones, y viceversa. **Es brillante la manera en la que el diseño de niveles juega al servicio del control**.

En conclusión, *My Friend Pedro* es el compañero perfecto para partidas cortas que requieran diversión directa por parte del jugador. Sí, puede sonar a topicazo el «se juega mejor en Nintendo Switch», pero más que nunca se cumple la frase. Qué mejor que hacerlo donde quieras y como quieras.■



Watch Dogs marshmallows

por Gemma Ballesteros



Uno de los juegos estrella del último E3 ha sido *Watch Dogs: Legion*, ¡sobre todo después de ver el anuncio del juego y que la comunidad estaba deseando tener su ejercito de ancianas para ir atacando de forma letal por todo el juego! Hoy rendimos homenaje a tan magnífico tráiler con ¡*Watch Dogs Marshmallows*!

Necesitamos

- *20 g de grenetina o gelatina sin sabor*
- *200 ml de agua*
- *120 g de gelatina del sabor que más te guste, (las nuestras son de sandía)*
- *200 g de azúcar blanca*
- *100 g de azúcar glas*
- *Colorante alimenticio en pasta y un pincel*

¿Vegano?

- *Simplemente sustituye la gelatina por Agar Agar en proporciones equivalentes*



Ponemos la gretinina en un cuenco con la mitad del agua y lo dejamos en remojo. Mientras, ponemos la gelatina con la otra mitad del agua y el azúcar en un cazo y lo calentamos a fuego lento hasta que comience a hervir. Dejamos que hierva a fuego lento un par de minutos sin dejar de remover



Añadimos la gretinina, y sin dejar de remover, esperamos a que hierva otros dos minutos más.

...

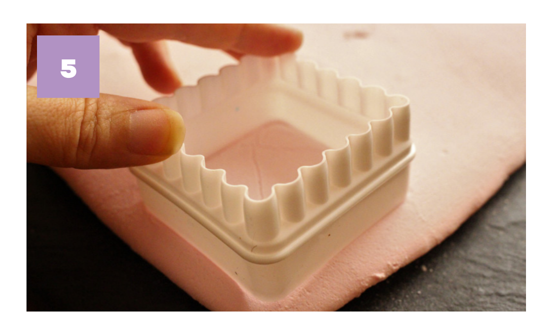


Pasamos la mezcla a la batidora de varillas y batimos hasta que se convierta en una especie de merengue, esto irá ocurriendo a medida que la mezcla baja a temperatura ambiente.

...



Antes de que termine la batidora, cogemos una fuente y esparcimos azúcar glas por toda la superficie para que no se nos pegue la supernube que vamos a poner encima. A continuación, esparcimos la mezcla de marshmallow sobre la fuente, dejamos airear 5 minutos y cubrimos con azúcar glas por encima.



Pasadas un par de horas, cuando la nube esté temperatura ambiente, podemos cortar la forma deseada con un cortapastas cuadrado y quitar el azúcar glas de encima con ayuda de una brochita.

...



Finalmente, decoramos los marshmallows con el logo de *Watch Dogs* con un pincel y colorante alimenticio en pasta.

...

¿Ha cumplido el E3...

Se han mostrado un montón de juegazos.



B.**RUETE**
Redactor jefe

Sí Escuchaba a mis amigos del podcast *Reconectados* decir que para algunos había sido el peor E3 de la historia, al menos de esta generación. Enrique García, comentaba a continuación que teníamos un poco de mala memoria, que **la feria había tenido ediciones muy malas** y aburridas. ¿Quién no recuerda aquellos años en los que todo consistía en ver a gente haciendo aspavientos con los controles de movimiento? ¿Y qué decir de cuando nos enseñaban gráficas de ventas en plena conferencia?

No estoy de acuerdo, Roberto, en que este haya sido un mal E3. Aun sin la presencia de Sony, una de las pérdidas más grandes de la edición de 2019, **creo que el nivel ha sido bastante alto**. Sí, es posible que el E3 2019 fuera un evento de presentaciones de proyectos que van a salir en el corto plazo, pero qué quieres que te diga, ¡qué juegazos! Pienso en los videojuegos que van a lanzarse de aquí a seis meses y mi cartera llora con amargura (como mi tiempo).

Dices que de este E3 no se va a acordar nadie, pero no puedo estar más en desacuerdo. Cuando se abrió el telón de la conferencia de Square Enix y se mostró la impresionante *demo* jugable de ***Final Fantasy VII Remake***, no te voy a engañar: los pelos de punta. La música, el sistema de combate, los personajes y los gráficos se han adaptado a los nuevos tiempos con maestría. Todos los que lo han probado coinciden en que el trabajo de Square Enix ha sido excelente, así que solo por ser el año en el que *Final Fantasy VII* ha regresado, para mí ya es una gran edición.

Y ya si hablamos de sorpresas, en eso te doy un poquito la razón. El E3 siempre ha sido humo y **fuegos artificiales**, un aspecto que ha faltado, aunque, paradójicamente, mucha gente se opone a esas presentaciones en CGI. Presentaciones que, por cierto, Microsoft ha realizado de manera incomprensible (*Gears 5* y *Halo Infinite*).

Por lo demás, este ha sido el E3 de los juegos. Por si eso no fuera poco, el Nintendo Direct ha sido un **«pin pan pún» de anuncios**, algunos sorprendentes. Ahí quedará esa secuela de *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* para Nintendo Switch y para el recuerdo. ■

...con las expectativas?

En dos días nadie se acordará de esta edición.



R.**PINEDA**
Redactor

No Todos recordamos a un directivo de Sony haciendo vibrar al público asistente con solo espetar un escueto pero contundente «dos nueve nueve» hace casi veinticinco años. También recordamos el día en que **Shigeru Miyamoto** saltó al escenario portando la Espada Maestra y el Escudo Hyliano después de que *The Legend of Zelda: Twilight Princess* se hiciera realidad. ¿Acaso hemos olvidado a **Peter Moore** y su tatuaje de *Grand Theft Auto IV* o el renovado aspecto con el que **Cloud Strife** hizo temblar los cimientos de cualquier redacción del planeta? La primera semana de junio se convierte en un auténtico ritual para todos los que vivimos con pasión una nueva edición del E3 de Los Ángeles: anulamos cualquier compromiso, nos reunimos a través de un chat de voz e incluso tomamos una —y dos— copa en los minutos previos a la cita. **Es una vez al año; es nuestro día**.

Casi todas las ediciones del E3 perdurarán en mi memoria durante muchos años. Sin embargo, **apenas unos días han bastado para que olvide lo sucedido hace apenas unos días**. Mentiría si dijera que no me ha sorprendido el inesperado anuncio de *Blair Witch* o de la secuela de *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*. También estaría mintiendo si negara que estoy contento con la inclusión de *The Outer Worlds* en Xbox Game Pass o que la presencia de Keanu Reeves no fue algo fantástico. Pero una cosa no quita la otra; tengo muy claro que la edición de 2019 **ha sido una de las más discretas de la historia de la feria**.

Porque en un *show* de semejante calado hay que ofrecer espectáculo y, si se antoja necesario, cierta dosis de «humo», como algunos lo llaman. Ese momento que se graba a fuego en las retinas del jugador. Esa puesta en escena capaz de dejar sin aliento al más pintado... Todo lo que no me ha ofrecido el E3 2019. E**l año que viene** volveremos a sentarnos, papel y boli en mano, con la intención de lanzar nuestras predicciones; de confesar nuestros sueños. Y sí, repasaremos juntos los mejores momentos que hemos vivido gracias a la maravillosa cita que todo jugador tiene cada 365 días. ¿Y sabes qué? **Me apostaré todo lo que tengo** a que no recordarás absolutamente nada de lo que has visto este año. ■

Abriendo página...

Un E3 tangible que ya piensa en la siguiente generación



SERGIO C. GONZÁLEZ

Sergio es colaborador habitual en nuestro podcast *GTM Restart*, además de un enorme conocedor de la actualidad del panorama. Además, ¡corrige la revista!

La actualidad del videojuego es apasionante. Aunque la feria más importante del año de este mundillo que nos une esté virando cada vez más a lo mediático, a lo estrictamente comercial para con el usuario, el trabajo periodístico continúa siendo fundamental para poder contar las cosas como son, sin grandilocuencias; para que no nos cieguen aquellos gritos comprados previa celebración de una conferencia.

El E3 2019 ha jugado al camuflaje y **ha apostado mucho por el maquillaje**. Dejemos algo claro desde el principio: la ausencia de Sony se ha notado. Claro que se ha notado. Que una de las tres principales fabricantes de *hardware* se dé de baja del mayor encuentro informativo de la temporada debe notarse; si no, tendríamos un problema. Y, en efecto, el E3 2019 ha tenido el problema fundamental de no haber podido ocultar su definición como año de transición. Recordemos 2012 y 2013, años con menos riesgos y con menos videojuegos, que ya pensaban en lo que conoceríamos como PlayStation 4 y Xbox One.

La organización del evento angelino no debe permitir que una ausencia como esta pueda repetirse. Ahí están los primeros datos de asistencia oficiales, con un pequeño retroceso respecto al año pasado. Los videojuegos han salvado a este E3, pero la feria tiene un gran problema: **debe reinventarse**, ganar en empaque informativo para que el espectador, el lector y el profesional tengan la certeza de que en el E3 van a pasar cosas. Otra cosa es lo que me pueda preguntar yo a mí mismo, porque los videojuegos anunciados que están por venir de aquí a marzo de 2020 me dan motivos suficientes para contar los días antes de su lanzamiento. La ilusión sigue ahí, pero lo hace no por el E3 como evento sino por los propios videojuegos, que son los auténticos protagonistas. En esencia, el E3 está perdiendo protagonismo.

Nintendo fue la primera en 2013: no necesitan una conferencia presencial de noventa minutos para presentar lo que tienen entre manos. Les basta con cuarenta minutos. El tiempo les ha dado la razón, dejando a un lado que nos pueda gustar más ver a Miyamoto empuñando una Espada Maestra. Luego fue Electronic Arts, con su evento paralelo, casi al mismo tiempo, pero independiente. Ahora es Sony la que prefiere reubicar —nunca mejor dicho— su estrategia comunicativa a otro momento, en otro lugar y **sin nadie que pueda hacerles sombra**.

La sombra del E3 es cada vez más pequeña. Ha sido una feria versátil, tampoco nos engañemos:

ha sabido centrarse en lo tangible, sin desvíos. Electronic Arts ha presentado lo que ya conocíamos y prometen no meter la pata esta vez con *Star Wars*; Microsoft montó una montaña rusa repleta de espectáculo donde, posiblemente, nos faltó algo más de concreción con Scarlett y los proyectos de

> "La magia se contagia, pero necesitamos mucho más"

algunos estudios *first-party* como The Initiative, y nos faltó que nos vendieran directamente esa nueva consola que pretende aunarlo todo en un sistema definitivo que abogue por el ayer, el hoy y el mañana. Tenían la portería vacía.

Por otro lado, Ubisoft dejó claro que le pueden dar la vuelta a sus franquicias como nadie, que se atreven con todo y que no abandonan sus proyectos aunque las cosas vayan mal; Bethesda prefirió hacer una conferencia tradicional para un evento que pudo haber durado veinte minutos; aunque al menos sabemos que *DOOM Eternal* serán candidato a todo. Square Enix pone patas la feria con la reinvención de un clásico y la puesta en escena de Los Vengadores, estos últimos con luces y sombras… Nintendo fue la más clara; creo que todos convendremos en esto: juegos, juegos y juegos. Todos antes de abril de 2020. No es ahora el momento de hablar de *Zelda*, pero ha quedado claro que han tomado nota de **los errores del año pasado**. El jugador de Switch tiene motivos para confiar porque la firma de Kioto, ellos sí, están pensando solo en Switch.

Con todo, es inevitable destacar la falta de riesgos que ha tomado este E3. Los estudios ya tienen los kits de desarrollo de Scarlett y PS5, por ello nos han emplazado implícitamente al año que viene.

La realidad, no obstante, es que este E3 se olvidará más pronto que tarde. Esto no es muy distinto a una buena Gamescom, donde se da más información y fechas de videojuegos que ya conocíamos. La competencia, el hecho de que todas las compañías estén juntas durante siete días codeándose por ver quién acapara más miradas, es magia. Y la magia se contagia, pero para ello hacen falta más nuevos anuncios y menos «nuevo *gameplay* de» o «ya tenemos fecha para». Lo tangible debe ir acompañado de cohesión, no de promesas a las que no podemos poner ni nombre ni apellidos.

¿Necesitamos el E3? Por supuesto que sí, **por lo que fue y lo que debe seguir siendo**, no por en lo que se está convirtiendo. Hay cada vez menos diferencia entre cubrir un E3 desde Madrid y hacerlo desde Los Ángeles. No dejemos morir a la feria más importante del mundo. ■



BIG DADDY



R. DEL RÍO

Gran veterano del sector que se autodenomina «yayogamer» y padre de una futura videojugadora. Ha pasado por muchas de las cabeceras más importantes del panorama y rechaza de manera frontal el postureo que comienza a apoderarse del sector.

Lo mío y lo de todos puede ser bueno sin problema

La defensa de lo nuestro y el efecto fan

D*ays Gone*, Xbox One, Hideo Kojima, *Zelda Breath of the Wild 2*... O si lo preferís, *Gears 5*, Hidetaka Miyazaki, PS Now y *The Witcher 3* en Switch. Todos tenemos un punto ciego o varios, que hacen que seamos incapaces de entender las críticas a los juegos, plataformas y maestros que nos hacen soñar y vibrar con sus obras. Es el efecto fan —el *boy* se lo dejamos a Kratos cuando llama a su hijo—, y **es algo que se repite en todas las facetas del ocio y el arte**. Desde la pintura al videojuego, el teatro, la música, la literatura y otras expresiones humanas como la filosofía, el deporte e incluso la política.

Qué bien desfila mi niño

Hay un chiste, todo un clásico, en el que un padre observa emocionado la jura de bandera de su hijo y exclama orgulloso delante del resto de progenitores: «¡Qué bien desfila mi niño! Los vuestros fatal, todos llevan el paso cambiado menos él». Dejando a un lado la poca gracia que pueda tener o lo arcaico del chiste en cuestión —estamos hablando de la mili y yo me libré de hacerla hace ya 23 años— guarda una verdad aplicable a todo esto del efecto fan que explica de por sí el partidismo y el integrismo en algunos gustos y aficiones: **el enfoque pendenciero de la defensa a ultranza de lo nuestro y el desprecio a lo de los demás**, que no entienden la grandeza de nuestro exquisito gusto y están errados en su caminar, faltos de toda asistencia y necesitados de nuestra luz de guía para avanzar.

Aquí tocaba un textazo hablando de *Days Gone*, de lo mal que se han tomado algunos las críticas a un título que, por mucho que mole, sigue siendo excesivamente genérico y cómo se ha llegado a acusar a la prensa de partidista, vendida y culpable de llevar a cabo una campaña de desprestigio. Sin embargo, visto lo que ha pasado en el E3, **no habría dejado de ser un escrito hipócrita y filibustero**. Una demostración empírica, eso sí, de cómo hasta un veterano con lumbago y sin pelo puede caer en este efecto fan y obsesionarse con explicar al resto del mundo lo equivocados que están compartiendo su eterna luz de sabiduría suprema.

Necesitamos hacer autocrítica

Es necesario un ejercicio de autocrítica. Por nuestra parte, como profesionales del medio, y por la vuestra —y nuestra una vez más— como aficionados al mundo del videojuego. Un ejercicio de autocrítica que no deje de comprender nuestros gustos, impresiones y argumentos, pero que se extienda también a escuchar, leer y **tratar de asimilar las críticas positivas hacia lo que no**



nos gusta y las críticas negativas hacia lo que nos vuelve locos. Justo esa palabra, locos, es un término que se adapta a la perfección a este efecto fan del que yo también me confieso presa en ocasiones.

No es posible que, con un E3 2019 como el que hemos tenido, cargado de juegos para todos y en todas las plataformas posibles, con dos consolas a un año vista y una Switch que sólo da alegrías, tengamos **unas conclusiones tan dispares como las que podemos leer en algunos medios y redes sociales**. El usuario de Xbox One defiende a capa y espada su consola, Anaconda en mano si hace falta, mientras acusa de humo a *Death Stranding* o *Zelda Breath of the Wild 2*; el de PS4, por su parte, llama a las armas ante la afrenta cometida contra Sony Bend mientras machaca al de Xbox One porque su consola no tiene juegos o al de Nintendo porque el nuevo *Zelda* de Aonuma no tiene fecha. Mientras, para terminar de poner la guinda al pastel, el usuario de Switch echa en cara a los demás usuarios la escasez de catálogo exclusivo potente en One o los retrasos de los pocos títulos que quedan por aparecer en PS4. Y el usuario de PC disfrutando la batalla mientras se denomina a sí mismo *Master Race* pero flipa con un tercio de lo que Game Pass lleva años ofreciendo y dando alegrías en Xbox One.

"Hay que aprender a alegrarse por los demás"

Una transición de lujo

El E3 2019 ha sido alucinante en cuanto a juegos. Un vídeo con manitas, previo a la feria, dejó contentos a los usuarios de una ausente Sony que ya saben que *Death Stranding* es, y será en noviembre, una realidad. Mientras, los usuarios de Xbox y PC nos levantábamos el día de la conferencia de Microsoft con la noticia de Xbox Game Pass PC y Ultimate, la posibilidad de conseguir Ultimate por mucho tiempo y la llegada de más de 20 juegos a la suscripción incluyendo maravillas como *Hollow Knight*, *Old Man's Journey*, *Thimbleweed Park* o *Metro Exodus*. Y eso sólo fue el principio: *Cyberpunk 2077* nos daba fecha de lanzamiento, *Jedi Fallen Order* ponía contentos a los fan de *Star Wars*, **Microsoft mostraba la puntita de su Anaconda con Project Scarlett** y los primeros datos sobre xCloud. Nintendo firmaba la que sin duda ha sido su mejor participación en el E3, y por el camino *Gears 5*, *Blair Witch*, *Tales of Arise*, *GhostWire Tokio*, *Astral Chains*, *Pokémon*, *Ghost Recon Breakpoint*, *Rainbow Six Quarantine*, *Ori and the Will of the Wisp*, *Way to the Wood*, *Final Fantasy VII Remake*, *Final Fantasy VIII Remastered*, *Dragon Quest Buildrs 2*, *Luigi's Mansion 3* y tanto por recordar que podría rellenar varios artículos de esta *Games Tribune* sólo con los títulos que hemos podido ver este E3.

Estoy convencido de que vuestro fan interior habrá notado su corazón acelerado con algunos de los títulos del párrafo de arriba y habrá sentido, a la vez, que otros títulos no son para tanto. Y justo, justo ese es el problema: **no ser capaces de alegrarnos por la alegría de los demás** y seguir sintiendo esa necesidad de hacer entender al mundo que lo que esperamos es la leche y los demás no tienen sentido al esperar otra cosa diferente. ¿Sería mejor el mundo si dejáramos de intentar catequizar a los salvajes con nuestra verdad suprema? Estoy convencido de que sí, así que vamos a hacer un ejercicio: vamos a dejar de pensar que Gears 5 sólo avanza en argumento o que no sabemos nada realmente de *Death Stranding*, que One no tiene exclusivos potentes o que Sony está abusando de su poder para colarnos cualquier cosa, que *Zelda Breath of the Wild 2* no tiene ni fecha de salida o que *Link's Awakening* nos parece feo. Vamos a dejar de atacar a los demás con los fallos de lo que les gusta, a confiar en ellos, a escuchar el por qué de sus gustos y a dejar de intentar empoderar nuestras expectativas sumergiendo las del vecino en el barro. Tal vez así comprendamos que es el integrismo es malo allá donde se dé y que, al final el peor enemigo de nuestra afición, el videojuego, somos siempre los malditos videojugadores. ■

CIUDAD DE PASO



JUAN MONTES

Amante de *Kingdom Hearts* hasta la médula y colaborador tenaz. Es el co-autor de nuestro GTM² *Kingdom Hearts, una llave al corazón de los mundos*.Extremeño, como nuestro subdirector

Game Freak se ha ganado el derecho a buscar nuevas ideas

El miedo a crear nuevas licencias

Tenemos miedo. El sector del ocio interactivo es tan cambiante que evoluciona a pasos agigantados en muchos aspectos, pero en otros sigue permaneciendo anclado. El motivo ya lo he mencionado: miedo, algo que contagiamos a los encargados de regalarnos algunos de los mejores videojuegos que hemos disfrutado en nuestras vidas. Cuando se alcanzan la cumbre, el éxito y reconocimiento, **el temor a caer** es la nota predominante en muchos casos. Esa precaución a veces se transforma en un estancamiento que encasilla a las compañías a crear productos que sigan siempre la misma dirección.

Triunfar con un videojuego de un género determinado puede ser una losa que pese en demasía sobre los hombros de quienes han compartido una idea con el mundo y se la han ofrecido a todos los usuarios para formar parte de sus mejores momentos junto a una consola. Comento esto a raíz de las reacciones por las recientes declaraciones de Game Freak, máximos responsables de *Pokémon* en el mundo de los videojuegos, en las que aseguraban que cuentan con dos equipos de trabajo y que *Espada/Escudo*, las entregas de la octava generación, **no son el único proyecto prioritario** en estos momentos, tal y como reconocía Masayuki Onoue en una entrevista concedida a *Videogames Chronicle*. La compañía japonesa quiere fomentar nuevas ideas, y eso no ha gustado.

Eso me lleva a hacer varias preguntas: ¿somos nosotros los dueños de las ideas de Game Freak? ¿Debemos provocar que una compañía de tal calibre se encasille y cree, durante el resto de su existencia, monstruos de bolsillo sin tener la oportunidad de demostrar su talento en algo más? *Town* puede ser la prueba de fuego que determine si el estudio es capaz de **generar impacto** más allá de *Pokémon*. Pero, aunque su nueva apuesta fracasase, merecen seguir probando suerte con nuevas licencias: arriesgarse, crecer y evolucionar, si se me permite el paralelismo con la citada franquicia. Su trayectoria durante todos estos años debe invitarnos a creer, no a dibujar una mueca ante nuevas ideas.

Sin tener en cuenta la malinterpretación de las palabras de Onoue, debemos exigirnos más a nosotros mismos como jugadores. **No podemos ser esclavos de una franquicia** durante toda la eternidad, porque eso nos limita la riqueza que aportan nuevas licencias a la industria. ¿Qué hubiera sido de Naughty Dog si nunca hubieran dado el salto de *Jak & Daxter* a *Uncharted*? ¿O es ▸



que nadie tiene ganas de ver qué es capaz de crear Santa Monica sin el amparo de Kratos? Tal vez nunca hubiéramos visto a From Software alejarse de la saga *Souls*. Arriesgar es una tendencia al alza en el sector que nos ocupa y es algo que yo, como jugador, celebro. No pienso llevarme las manos a la cabeza porque Playground Games abandone el género de conducción para lanzarse al RPG, sino que aplaudiré su arrojo por lanzarse a por una nueva aventura.

Por ello, hay que saber premiar a la gente que se lanza al vacío. Seguiremos contando con *Pokémon* en el futuro, por supuesto, sería una completa locura que Game Freak decidiera aparcar la franquicia para centrarse únicamente en otros proyectos. Pero ¿es la saga de Nintendo **un impedimento para que las mentes creativas** del estudio echen a volar hacia nuevos horizontes? Considero que es complementario y, además, necesario. El equipo japonés puede aprender de sus nuevos proyectos de cara a dotar de una nueva dimensión a una licencia que ha demostrado diversos síntomas de desgaste y una línea excesivamente continuista. Esas son las consecuencias de acomodarse en lo que has estado haciendo toda la vida simplemente porque has alcanzado el éxito.

"La industria escucha nuestras voces y se estremece con nuestros miedos"

¿Eso es lo que queremos? ¿Que el miedo a explorar nuevos caminos de la mano de gente conocida nos limite y encadene? La Real Academia de la Lengua Española ofrece dos definiciones para el miedo: «angustia por un riesgo o daño real o imaginario» y «recelo o aprensión que alguien tiene de que le suceda algo contrario a lo que desea». Puede que el resultado de lo que recibamos por parte de Game Freak sea **contrario a lo que deseamos**, pero no por ello debemos sentir recelo ante la idea de que se haga realidad. Tal vez nunca consigan repetir el éxito de un fenómeno como *Pokémon*, pero con esa mentalidad nunca hubiéramos disfrutado de la elección más difícil de nuestras vidas en Pueblo Paleta.

El miedo nos limita, nos atenaza, nos paraliza y también nos condiciona. La mala noticia de este asunto es que **nuestra opinión importa más de lo que consideramos**. ¿Cuántas veces hemos recibido la secuela de una gran licencia solo porque la comunidad lo ha reclamado con fervor? ¿Cuántas otras se ha revivido una franquicia que parecía muerta gracias al recuerdo? Lo creamos o no, la industria escucha nuestras voces y también se estremece con nuestros miedos. Somos un engranaje más del mecanismo que conforma este gran sector. Nuestra misión en esta impronta es transformar los temores en confianza.

Nintendo siempre ha buscado ampliar sus horizontes. Shigeru Miyamoto expresaba lo siguiente en una entrevista para *Entertainment Weekly*: «Yo podría crear *Halo*. No es que no pueda diseñar ese juego. Es simplemente que no lo intento. Una cosa sobre mi diseño de juegos es que yo nunca busco lo que la gente quiere y luego intento hacer el juego a medida. Yo siempre intento crear nuevas experiencias que son divertidas de jugar». El éxito de sus obras radica en **volar tan alto como le permita su imaginación**, creer en lo que crea y crear lo que cree. Sin ese proceso, si alguien hubiera guiado su camino por el miedo a un tropiezo, tal vez nunca hubiéramos conocido a Mario o a Link.

Lo que quiero decir con todo esto desde la humilde posición que me permiten estas páginas es que también tenemos una misión: debemos conseguir que aquel niño que se emocionaba recorriendo las rutas de Kanto también sea capaz de sentir lo mismo con algo nuevo, fresco y que permita a los artistas **desarrollar su libertad**. Tenemos la necesidad de abandonar el temor y confiar en quienes un día nos acompañaron a soñar. El miedo a recibir productos diferentes también genera miedo a crear nuevas licencias. No cortemos sus alas o seremos nosotros los que, algún día, dejemos de volar como jugadores. ■

MUNDO CRISTALINO



MARTA G. VILLAR

Amante de *Final Fantasy IX*, apasionada de los trabajos de Hayao Miyazaki e incombustible soñadora. Adora el arte, la divulgación, la enseñanza... ¡y el color naranja!

Un *remake* sujeto a la espera que no se libra del juicio de las expectativas

Shinra y Midgar a la carta

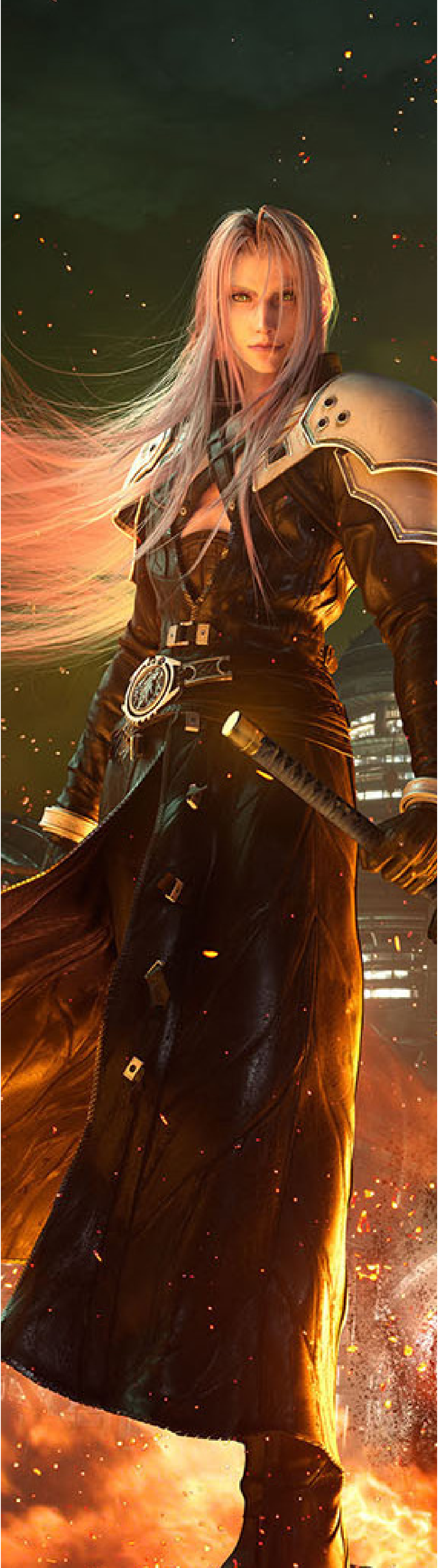
Mira que me prometí no volver a hablar de *Final Fantasy*, ni de Cloud Strife ni de reactores Mako en mucho tiempo. Mira que pensé que estaría bien alejarme de Square Enix un tiempecito... Sin embargo (y no es la primera vez que digo esto): «la cabra tira al monte» ... ¡y qué monte! El E3 es siempre **uno de esos miradores al que vamos en peregrinación** todos los que hemos hecho del videojuego una parte de nuestra vida. Y este año, una vez arriba, los aficionados a *Final Fantasy* hemos podido ver no una colina difusa por la niebla, sino la nítida visión de una inmensa montaña con **la forma de las oficinas de Shinra en *Final Fantasy VII Remake*.** Lo suficiente como para que las cabras empecemos a alzar la cabeza y preparar brincos.

Creo que Square sabe que cuando lanzas una bomba capaz de sacudir los cimientos de la emoción de la comunidad te expones a ser el foco de todas las miradas... y, con cada vez más frecuencia, de todos los juicios. Sin embargo, solemos olvidar que **prejuzgar parece un ejercicio que se vende barato en nuestros días**... que la expectación es una barra de medir peligrosa y que situarse en un presente observador requiere de serenidad y espera (que no expectativa).

Desde aquel E3 de 2015 mucho se hablaba y se hablaba de lo que podíamos esperar de un proyecto tan ambicioso como el *remake* de uno de los videojuegos más reconocidos de la historia... apostar por **recuperar y ampliar un universo tan querido como el de la séptima entrega** daba respuesta a muchos de los sueños de los aficionados. Sueños de pastos verdes y jugosos en los que brincar presos de la sana locura de la emoción. Sin embargo, el ruido de las protestas tampoco tardó en hacerse oír, ya que aquello que se vocifera desde la desconfianza y **el miedo tiene la curiosa costumbre de resonar con más fuerza** que las voces que piden cautela y observación.

Y es que, en los cuatro años que han pasado no dejo de ver, con una triste sonrisa, cuánto se alzan los ecos de frustración que demandan **un *remake* que responda a las expectativas propias** de una montaña imaginaria donde siempre brille el sol y la hierba sea más verde. Porque, por supuesto, desde la grada de nuestros recuerdos, nuestra idea de lo que debe funcionar siempre será la acertada.

Han pasado cuatro años en los que *Final Fantasy VII Remake* ha visto cómo **cada novedad anunciada era juzgada con una lupa** que solo se detiene en un árbol del bosque. Mi estupor se acrecentaba con cada queja cada vez más desproporcionada, como la petición del rediseño del rostro de Aeris por



gran parte de la comunidad nipona. Asimismo, el continuo «interés» en la arquitectura de Tifa Lockhart hacía ver como un problema que la joven luchadora dejara de esgrimir una arquitectura que seguro que le causaría dolores de espalda... En fin: **contemplar el bosque requiere de silencio reflexivo** y susurros, pero las voces se atropellan demandando su *remake* a la carta.

La cuestión del formato «episódico» del título puede generar, sin embargo, un curioso debate. Tras el prejuicio generalizado de que nos encontraríamos con un pastel cortado a trozos, ha surgido la actualización que promete **una reinvención del título** en distintas partes definidas y completas... pero el miedo vuelve a hablar por sí solo: «¿las cuatro primeras horas del juego resumidas en dos *Blu-ray*? ¿Solo Midgar? ¿La introducción del juego de 1997? ¿Sacacuartos?».

"Las voces se atropellan demandando su remake a la carta"

Al final, **la realidad es que aún sabemos poco del guion**. Pienso que tan nociva es la confianza incuestionable en algo como la desconfianza sistemática. La primera parece ser movida por una exagerada devoción interior, mientras que la segunda, por una alienante espiral de miedo. En ambos casos hablamos de una ceguera incapaz de curarse ni con el mejor Colirio. Y, desde luego, lo que sí tengo claro es cuál de las dos tendencias es más contagiosa.

En 2015, la pregunta que me hacía una y otra vez era: «¿Cómo se va a resumir tantísima trama con los recursos de hoy en día? ¿Cuánto se recortará?». Así, cuando volví a jugar hace poco *a Final Fantasy VII* lo hice con la mirada puesta en **hipótesis y posibilidades para con el esperado *remake*.** La memoria de lo afectivo suele tener un modo de presentarte una realidad reducida que solo pase por el filtro del corazón. Por ello, en esta ocasión, decidí cerrarlo con llave salvo para permitirme el asomarme a él en las ocasiones en las que tanto el personaje de Aeris como ciertas notas inmortales de Nobuo Uematsu entraban en escena.

Al hacerlo recordé que, efectivamente, el primer arco en Midgar pueden ser solo unas pocas horas, pero, en ese tiempo, no escasean las posibilidades de **ampliación de diálogos e intercambios,** ya que algunos se quedan muy cortos. Mientras me deslizo por tuberías de aguas estancadas pienso en lo interesante que sería ver cómo interactuarían Aeris y Tifa tras haberse conocido entre los dominios de Don Corneo. Mientras avanzo a todo correr por los vagones de un tren pienso que habría estado bien saber un poco más de Jesse, Biggs y Wedge mientras afronto distintos desafíos en su compañía. Pienso en cómo sería explorar todos y cada uno de los rincones de Midgar. Empiezo a pensar en muchas posibilidades de ampliación y **veo potencial... pero me quedo sin espacio**. Entonces, me aventuro a que quizá uno de los ingredientes esenciales del *remake* sea, precisamente, la profundización en los personajes a través de sus diálogos... algo que tendría que verse radicalmente mermado en una sola entrega si habláramos de trasladar, de manera literal, el guion original a los marcos narrativos de nuestro tiempo actual.

Mientras termino estas líneas, leo que una de las últimas novedades sobre este tema es referente a las declaraciones de Yosuke Matsuda, CEO de Square Enix, quien mantenía que hacer un *remake* es pensar también en el público de estos tiempos. **La deuda de un creador que decide actualizar un mensaje no es solo con las generaciones pasadas,** aquellas cabras que ya probaron el verdor de la hierba en los montes, sino también con aquellas que aún no han brincado bajo la luz del sol. Y de esto no tengo ninguna duda: precisamente en estos tiempos necesitamos que el mensaje ecológico que traslada *Final Fantasy VII* tenga mayor alcance que nunca entre las nuevas generaciones. **Esperemos sin expectativa y apostemos por la comunicación de ese mensaje** más allá del ruido que predomina. En dos, cuatro o seis *Blu-ray*. ■

TORRE DE PALANTHAS



BORJA RUETE

Borja es redactor jefe de *Games Tribune*, filósofo y pensador.

Vuelve *Baldur's Gate*

Las puertas se abren de nuevo

A mí que me recojan del suelo, que me he quedado desmayado, tirado cuan largo soy y a la espera de que me recojan y me peguen dos hostias. «¡Reacciona, cabrón, que no es para tanto!», me susurrarán atónitos. Y yo, ni corto ni perezoso, les contestaré que se callen la puta boca y que me dejen en paz de una puñetera vez. Con un poquito más de educación, eso sí, que **con las letras nos envalentonamos** y las palabras se plasman medidas, pero como uno desea, templadas cuando tienen que serlo y abrasadoras en otras ocasiones, sin más cortapisas que la autocensura que cada uno se impone a sí mismo (y de la que a veces no somos conscientes). «Respira un poco, así, profundamente, hondo, que has empezado la columna con el hacha de guerra y no eres tú mismo, a ver si te vas a hacer sangre, que eres muy torpe y la tenemos», me digo. Y en verdad, esto es un poquito teatro, pero solo un poquito.

Todos tenemos nuestros puntos débiles y las sagas que defendemos a muerte, aún a costa de que nos digan que es un «juego de viejos» o que ya ha pasado de moda. ¿Qué se le va a hacer? No se hizo la miel para la boca del asno. Hala, ¡lo que ha soltado del morro el tonto este! En realidad, ese dicho lo desprecio también, porque no deja de ser una manera de intentar elevarte por encima del que tienes al lado. Y aun así, lo he terminado escribiendo, porque al menos en este espacio, voy a sacar de mis entrañas lo que pienso de verdad, sin medias tintas ni contenciones. **Esta vez estoy emocionado**, como cuando fui por primera vez a ver la primera película de *Harry Potter* o de *El Señor de los Anillos*, como cuando me regalaron *The Legend of Zelda: Majora's Mask* o cuando descubrí que... oye, ese *Baldur's Gate* se parece mucho a los libros de *Dragonlance* que he devorado y que me flipan hasta el punto de que tengo cuarenta en la estantería. ¡Y encima hay otra saga de fantasía épica que se llama *Reinos Olvidados*!

No quiero ser el de la prensa *fan* ni tampoco el tipo de jugador que grita un «¡siuuuu!» como un estudiante de primaria, pero tengo que reconocerlo, es lo que me pide el cuerpo, ¡qué cojones! A veces uno es irracional y se deja llevar por las pasiones, aunque todo venga a raíz de un videojuego. Para algunos será ridículo, algo mundano que no precisa de mayores aspavientos. Después de todo, se trata solo de un videojuego. ¿En serio hay gente que salta de la silla por algo así? Un buen puñado de personas se lo preguntarán y algunos se burlarán o mirarán por encima



del hombro. Pero escucha, que otros saltan por el fútbol, se pelean en rebajas, te dejan sordo cuando ven a Richard Gere en un festival de cine o lloran viendo el tráiler de la última *Star Wars*. **A cada uno le emociona lo que le emociona** y es perfectamente válido, así que menos juzgar y más preocuparse por lo que verdaderamente importa: el regreso de *Baldur's Gate*. Que no, que no hay más GOTY que este RPG de la vieja escuela, aunque todavía no sepamos casi nada. Por no conocer, no conocemos ni la fecha de salida aproximada. Pero bueno, las puertas se han abierto y ya no hay vuelta atrás, *Baldur's Gate III* es real. Como también lo es la versión de consolas de los clásicos de BioWare, y lo que es mejor: podremos jugar a *Baldur's Gate* y *Baldur's Gate II: Enhanced Edition* en el trono de hierro... o, mejor dicho, en el de ROCA. Y no lo celebro por mí, que no soy de los que se

"A cada uno le emociona lo que le emociona"

llevan la consola al retrete, pero al menos podré jugar con mis personajes en el metro y enviar a Bubú a que saque los ojos a algún que otro enemigo desde la comodidad de donde yo quiera estar. *Baldur's Gate III*, por el momento, no está previsto para Nintendo Switch. La nueva producción está en marcha para PC y Google Stadia... y parece que todavía le queda un tiempecito para hacerse realidad.

Hace unos meses, tuve la oportunidad de viajar a Bélgica con *MeriStation* para probar la edición definitiva de *Divinity: Original Sin 2*. Allí conocí a Swen Vincke, fundador de Larian Studios y director creativo de *Baldur's Gate III*. Poco después de llegar al hotel, nos recogió un taxi que nos llevó a su casa, un bonito chalé entre la naturaleza. Muy amablemente, él y su familia prepararon una barbacoa para todos los periodistas, que zamparon sin contención (yo inclusive). Además de su mujer y de su hijo, **un amigo de cuatro patas correteaba por el lugar**. El bueno de Gustav, un pastor alemán enorme, me saludó con entusiasmo perruno y, poco más tarde, nos enteramos de que el nombre en clave del próximo proyecto de Larian Studios era Project Gustav. Se dijo de refilón, entre risas, pero no nos dejaron, como cabría esperar, ver nada del nuevo videojuego. Ahora, con la perspectiva que da el tiempo, no hay que atar muchos cabos para conectar ideas y extraer conclusiones. Seguramente Gustav, (el juego, no el perro) es *Baldur's Gate III*. ¡Quién se lo iba a decir a mi yo de hace unos meses!

El PC Gaming Show, traducido al cristiano como la conferencia de PC que tuvo lugar en el E3 2019, adelantaba que la obra de Larian estaría presente. Y, en efecto, Vincke salió al escenario. Como esos días estuve cubriendo la feria de Los Ángeles (desde Madrid, no vayáis a pensar que estuve en Estados Unidos) ya me había preparado una pieza de contexto para volar cuando el nuevo tráiler saliera a la luz. Pero nada, **mi gozo en el pozo**. Ni tráiler ni apenas información de interés, más bien una repetición de lo que ya se había dicho con anterioridad. Parece que el proyecto todavía no está demasiado avanzado, pues cuando le preguntaron por la fecha, el creativo dijo que lo sacarían en el momento en el que estuviera listo... y no le arrancaron nada más.

Más graciosa estuvo la anécdota de cómo consiguieron la licencia a través de **Wizards of the Coast**, la empresa que tiene los derechos de los *Reinos Olvidados*. Cuenta Vincke que fueron a un «restaurante cutre» y que, a partir de ese momento, las negociaciones empezaron a fluir con rapidez. Poco después se rubricó el acuerdo.

Con BioWare sumida en el torbellino de sus demonios internos, las puertas de Baldur estaban clausuradas para ellos, que deben recomponerse para hacer del próximo *Dragon Age* el juego que todos deseamos. Sin Obsidian Entertainment en la ecuación, solo quedaba el único estudio posible para devolver a la vida a la antigua franquicia de BioWare. **No hay ningún estudio mejor que Larian** en la actualidad, no en el campo de los RPG de la vieja escuela.

SIERRA 117



A. CASTILLO

Es la auténtica salud dentro del equipo, al que cariñosamente llamamos «Jamio». Su pasión por el análisis de videojuegos solo se ve rivalizada por su amor por el mundo del camión. Es un veterano y un auténtico líder dentro del equipo

Una reflexión sobre Xbox en este E3 2019

Disparo fallido

Paciencia. Todo buen seguidor de Xbox debe tenerla. De 2013 en adelante, el quiero y no puedo de la división nos ha llevado a vivir los momentos más agridulces para una compañía que lo tuvo todo cinco años atrás. Pasamos tragos amargos como el bochorno con Kinect, el desastre de *Master Chief Collection* en su lanzamiento, la falta de títulos *first party* y el cierre de otros tantos estudios de la noche a la mañana. Era difícil creer en el futuro de Phil Spencer cuando su competidor directo daba lo que todos los jugadores queremos tener: **videojuegos**.

Este año era diferente. Con la ausencia de Sony, **Microsoft tenía abierta la veda para brillar bajo el cielo de Los Ángeles**. Las semanas previas no dejaban lugar a dudas en lo que se refiere a la importancia que el equipo daba al evento, incluso dejando entrever números e invitados de altos vuelos. Sí, el mismísimo Keanu Reeves dejó por un instante sus pistolas para dar paso al momento *Cyberpunk 2077*, pero eso no era lo que yo buscaba. El *meme* oficial de junio será lo poco que recordaremos de este E3.

Xbox volvió a ser un lobo con piel de cordero. Incluso, para mi gusto, cayeron en varios errores a la hora de mostrar sus productos internos. Pocos entendimos que *Gears 5* acudiera con dos vídeos cinemáticos cuando todas las charlas de Rod Fergusson apuntaban a grandes novedades en el estilo de juego. Era el momento de mostrar todas las bazas, de hacernos esperar expectantes lo que nos tienen preparados para el próximo 11 de septiembre.

Parece mentira que las mayores ilusiones de la noche pasaran por la nueva expansión de *Forza Horizon 4*, un *crossover* con Lego que no entraba en ninguna quiniela. Eso sí, menudo lujazo poder disfrutarlo desde ya; **es un sueño hecho realidad** para quienes hemos crecido colocando bloques. Ilusión que se traduciría en dudas cuando se materializó lo nuevo de Ninja Theory, o dicho de otra forma, la primera piedra de la ronda de estudios adquiridos por Redmond.

No sé qué esperar de *Bleeding Edge*. Tiene la suerte de estar bajo el paraguas de Xbox Game Pass, en el que otros de su misma categoría (*Sea of Thieves*) han podido sobrevivir. Eso sí, algunos no pudieron evitar estar decepcionados por lo siguiente de los padres de *Hellblade: Senua's Sacrifice*. Para mí no lo fue tanto por el aroma a **proyecto puente** que desprende. No tengo dudas de que más pronto que tarde veremos el primer gran título exclusivo, ahora sí, en Project Scarlett.

Si me preguntaras qué recuer-



dos guardaré de esta conferencia, probablemente diga ninguno. El primer vistazo a la nueva generación fue un plato servido antes de hora. Mismo empaque que con Xbox One X, salvo por la muestra de fuerza fruta en *Halo: Infinite*. Un vídeo que sí, da para multitud de interpretaciones en los meses venideros, y al mismo tiempo sabe a muy poco. **Mi problema con Xbox en este E3 2019 es que nos vuelve a emplazar a 365 días vista** para ver un poquito más de su futuro. Quiero hechos, quiero poder encender mi consola con la ilusión de poder esperar obras de categoría; sin tener la sensación de que me pierdo cosas en ella.

Todo alrededor de Scarlett suena fantástico, informaciones que confirman las palabras de su CEO en esta última etapa. Ya sabemos que en cuanto a servicios y potencia irá más que sobrada, falta ese extra de ilusión. Soy un absoluto defensor de lo real frente al humo, y sin embargo, no dejo de darle vueltas a lo necesario que hubiera sido presentar algo más de cara al próximo E3, aunque sea un simple logo y poco más. **Sufrimos el efecto microondas: calienta, pero no cocina**.

"Xbox nos vuelve a emplazar a 365 días vista"

Por el lado *third party*, cero reproches. Multitud de compañías se dieron cita a la hora de mostrar sus últimos trabajos, como Bandai Namco y lo nuevo de From Software, *Elden Ring*. **Hidetaka Miyazaki** es otro que se ha subido al carro de mostrar sus nuevos proyectos en esta conferencia, una suerte de talismán que por ahora le funciona. Lo mismo puedo decir del apoyo a los estudios independientes con aquel *12 Minutes* que dejó a todos con ganas de desentrañar el misterio.

Faltaron bombazos. Faltó ese *Death Stranding* que necesita la compañía para paralizar la industria un día cualquiera. **Potencial tienen**. Al conglomerado de talentos que se están dando lugar en The Initiative se les suma la calidad de Obsidian Entertainment o del reciente Double Fine. Ojo, que esto no sea un aviso para relajarse; todos sus seguidores esperamos novedades desde este mismo momento. Empezar una nueva generación cojeando sería una catástrofe. Y **está por ver qué hace 343 Industries con la fórmula *Halo***. Miedo me da.

De nuevo, aludo a la paciencia que necesitamos. Mientras tanto, en la competencia tenemos a una PlayStation que en cinco meses lanzará la bomba de Hideo Kojima. Incluso Nintendo se ha revitalizado en este E3 afianzando una recta final de año de ensueño. Mientras tanto, Xbox One mira a lo lejos la marcha de *Ori* a febrero del 2020. Diferencias que te hacen pensar si de verdad las promesas de Phil Spencer se cumplirán o, en cambio, caerán en saco roto.

Hubo más cosas que no caben en este texto y que tuvieron su mención especial. *Phantasy Star Online 2* es un magnífico anuncio, aunque dudo que consiga movilizar jugadores cuando su comunidad ya está más que asentada en ordenador. Entre este y *CrossfireX* sabe bastante a poco lo que ha logrado tras las negociaciones dentro del mercado asiático.

Xbox ha perdido su oportunidad de brillar cuando mejor lo tenía. ¿Esperanza? Por momentos. Mientras tanto, tenemos la fortuna de que la industria goza de una salud extraordinaria en todos los ámbitos. Quizá ese haya sido uno de los aspectos que han ayudado a que la sequía a través de los años fuese menos dolorosa. Lo que está claro es que ya no podemos ir hacia abajo; todo lo contrario. La nueva consola es el último clavo ardiendo a los que nos agarramos quienes vivimos desde cerca la etapa dorada de Xbox y Xbox 360. **Sé que pueden volver a lograrlo**, solo falta recoger los frutos que han cosechado dos años atrás en hacia delante. Otros mundos me esperan mientras tanto. ■

EL RINCÓN DE LA FURIA



I. ESPEJEL

La furia personificada dentro del seno de *Games Tribune*, crítico y sin pelos en la lengua. Detrás de su máscara se esconde un compañero de enorme corazón.

Hideo Kojima ante el reto de cumplir con las expectativas.

Death Stranding: ¿Humo u oro?

Por primera vez tras su anuncio, Hideo Kojima nos ha permitido echar un pequeño vistazo a la línea argumental de *Death Stranding* en su último tráiler. Y es que, a pesar de que no es el primero que vemos, **sí que es el primero que arroja algo de luz** acerca de su argumento y mecánicas, ya que, hasta ahora, lo único que habíamos obtenido del título eran cinemáticas con detalles y alegorías cuyo significado no quedaba muy claro.

Así pues, por fin tenemos una fecha de lanzamiento y un tráiler con fragmentos de *gameplay* que desvelan el tipo de jugabilidad de *Death Stranding*, pero... ¿qué hay de la historia? A pesar de que contamos con una larga cinemática en la que se nos expone el contexto del juego, **todo sigue siendo muy confuso.** El propio Kojima publicó en redes sociales su sinopsis personal y ni siquiera con eso quedó claro. Y es que Hideo Kojima es así. El diseñador tiene esa capacidad especial de explicar sus ideas de una forma profunda y abstracta **que te lo dice todo y, al mismo tiempo, no te dice nada**... y aún sin entender la mitad de lo dicho, es capaz de generar gran expectación entre el público, sean admiradores o no. A esto también ayuda su habilidad para rodearse de un reparto espectacular porque semejantes personalidades no participarían en un proyecto cualquiera.

Así que esta es la situación: el argumento de *Death Stranding* no está nada claro y, sin embargo, es posiblemente el juego más esperado del año. No hay duda de que **Kojima es un mago a la hora de manejar el *marketing*** en torno a su obra. Lo que ha conseguido es increíble, y, a pesar de que todo indica lo contrario, el sentimiento de que está vendiendo humo no termina de desaparecer. Demasiada expectación en torno a muy poco, demasiados esfuerzos en *marketing*, descripciones veladas sobre aspectos del juego... **Todo parece demasiado pretencioso.** Mi mayor preocupación sobre el juego es si estará a la altura de la expectación que ha generado. Algo que, viendo la reacción del público, parece imposible. Creo que la opinión de los jugadores va a estar dividida: habrá usuarios que justifiquen y comprendan la visión del productor japonés, y otros más tradicionales que se sentirán decepcionados.

Sea como sea, habrá que esperar hasta el 8 de noviembre para averiguarlo. No me cabe duda de que los analistas verán en *Death Stranding* un gran videojuego, pero... **¿estará el público de acuerdo? ¿Qué nos venderá Kojima al final? ¿Humo u oro?** ■



THE FROZEN WILDS

POR: **FÉLIX** BARRACHINA

Dicen que todos necesitamos un Ítaca, un lugar al que volver como el viejo Ulises en *La Odisea* de Homero. Los jugadores tenemos la suerte de contar con **innumerables hogares** a los que regresar si el viento de la aventura nos lleva a ellos de nuevo.

Eso creó hace un par de años Guerrilla Games, que vivió un punto de inflexión como estudio tras el lanzamiento de ***Horizon Zero Dawn*** en marzo de 2017. Los holandeses decidieron abandonar la comodidad de *Killzone* y lanzarse a crear una aventura que, tras el tiempo, se ha convertido en un exclusivo imprescindible dentro de la consola de Sony.

Son muchos los ingredientes dentro de la coctelera que te harán volver a Aloy. Gráficamente sorprende, con una paleta de colores muy variada y escenarios por explorar inmensos, llevados por **una historia bien tejida y elaborada** que se juega instintivamente y nos lleva a querer más. A conocer más del *lore*, de los porqués de este mundo plagado de máquinas como especie dominante y con los humanos organizados en tribus de cazadores o recolectores como millones de años atrás.

Y ahí es donde entra en juego ***The Frozen Wilds***. Personalmente, cuando llegué al final de mi aventura de la mano de Aloy, me encontré falto de respuestas que saciaran esos vacíos de conocimientos que Guerrila dejó ahí para poder responderlos en los años venideros. Pero han tenido el buen hacer de crear un DLC que nos deja volver a esa Ítaca que puede ser para algunos el mundo de Horizon.

Es difícil ampliar un juego tipo *sandbox* de estas dimensiones, pero el inhóspito territorio que nos han descubierto, aderezado con una nueva tribu y con nuevas máquinas por explorar, **se siente natural y orgánico** respecto a la base del juego. Es un contenido que se puede jugar y disfrutar independientemente de la historia principal, aunque es recomendable hacerlo teniendo un buen nivel –por encima del 30–, ya que los combates que nos encontramos serán mucho más duros y altamente satisfactorios cuando los superas.

Además, no solo las máquinas han sido protagonistas, pues da la bienvenida **un clima gélido**, glacial, y más nevado a medida que avanzamos, que choca con la paleta más cálida del juego base y dejando escenas que son dignas de contemplar.

Terminaré diciendo que no puedo no ponerle algún que otro pero —aunque me haya encantado volver a ponerme en la piel de Aloy— a la expansión del juego, la cual peca de un enfoque conservador y esperaba más en cuestión de profundidad del personaje. No culpo a Guerrilla, pues **suenan vientos de segunda parte** al finalizar el juego y guardar mucho de lo que queremos saber es algo que necesitarán, si quieren volver a sorprendernos. ■

Desarrolla: Guerrilla Games · **Consola**: PlayStation 4 · **Lanzamiento**: 7 de noviembre de 2017


GTM PRESENTA...
THE LEGEND OF PEPA
GUIÓN Y DIBUJO DE JAUME FONT




¡ESTÁ SOBANDO!
COÑE, NOS HEMOS ALIADO CON LA HIJA DE SUPER MACARIO BROS...
¿Y AHORA QUÉ?


¡JODER, ESTO DE LA DEMOCRACIA ES UNA MIERDA!
NO SE PREOCUPE PRESIDENTA...
AÚN FALTA UN MES PARA LAS ELECCIONES
¡YA, PERO EN LAS ENCUESTAS VOY LA ÚLTIMA!


DEBE DE HABER UNA MANERA DE GANAR VOTOS...









¡CONTINÚA EL MES QUE VIENE!

EL SOCIO OPINA

¿Veremos a más actores y actrices de Hollywood **participando en videojuegos**?

Keanu Reeves ha sido uno de los protagonistas de la feria sin ni siquiera estar relacionado directamente con el mundo de los videojuegos, solo por su participación en ***Cyberpunk 2077***. Pero resulta que no es el primer actor que participa (como él mismo) en una producción videolúdica. *Death Stranding* es uno de los exponentes más recientes de este tipo de prácticas, pero antes que él hay otras producciones como ***Call of Duty: Modern Warfare***, ***Beyond: Dos Almas*** o ***Detroit: Become Human***. ¿Puede ser esto una práctica cada vez más común en el desarrollo de triple A?

«Será más común, pero no aporta nada».

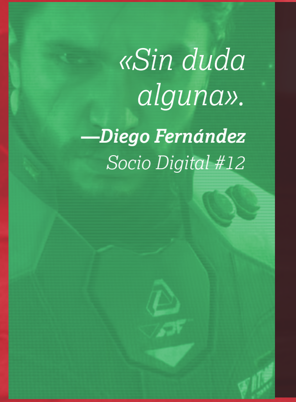
—José M. Camacho | *Socio Gold #751*

Para mí que un actor «famoso» esté en un videojuego no aporta absolutamente nada. Quiero decir, me gustan los juegos **por su historia**, **sus mecánicas**, su compatibilidad online o no; el carácter o psicología de los personajes, pero tener una cara conocida no me ayuda o hace que un juego me guste más o menos. ¿Hubiera sido mejor que Jessica Chastain hubiera hecho de Aloy en Horizon? Yo creo que no. Con esto no quiero decir que no me guste, pero no me aporta nada. Eso sí, la tendencia apunta **a que va a ser cada vez más común** porque el efecto *marketing* es brutal.

«La tendencia irá creciendo con el paso del tiempo».

—Marcos Carballo | *Socio Black #27*

Estoy totalmente convencido de que no solo seguiremos viendo rostros familiares en los próximos videojuegos que salgan a la venta, sino que **la tendencia irá creciendo** a lo largo del tiempo. Y yo creo que es algo positivo para la industria, pese al coste que supone contar con ellos. Esas caras conocidas hacen que los juegos **lleguen a un público mayor**, más ventas, más dinero y, en un mundo ideal, eso conllevaría que se puedan hacer mayores inversiones y mejores juegos. A partir de ahí, habrá que ver si ese incremento de las ventas redunda en la inversión **destinada al desarrollo** o si acaba en el bolsillo (o cuenta bancaria) de algunos hombres de corbata.



«Sin duda alguna».

—Diego Fernández
Socio Digital #12

Sin duda alguna y, como ya estamos viendo, la participación de rostros conocidos en videojuegos va a ir en aumento en los próximos años. Aunque actualmente pueda parecer una estrategia de *marketing*, estoy seguro que con el tiempo ocurrirá como pasa ahora con las series y actores y actrices de cine verán en los videojuegos una forma de **mejorar su currículum y caché**.

Personalmente, considero que teniendo como límite la imaginación, **poner rostros conocidos no tiene mucho sentido**, salvo en casos concretos como los juegos que comparten universo con franquicias cinematográficas (como *Star Wars*) o las adaptaciones directas.

Aun así, creo que esta práctica puede suponer **la revalorización dentro de la industria** de aspectos artísticos y técnicos relacionados con el «mundo de la interpretación». Tal vez, con el tiempo, lleguemos a ver «rostros famosos» de videojuegos.



«Hay muchas variables que analizar».

—Miguel Losa
Socio Black #60

Hay muchas variables a analizar para poder juzgar sobre la incorporación de actores «famosos» en el mundo del videojuego. Por un lado, se diría que habría que deducir **si son aptos** para el papel; por el otro lado, se observaría la especulación comercial a partir del uso de la imagen de cualquiera que esté mínimamente «ediosado» por la comunidad. Ejemplificando (proyectos actuales):

- *Death Stranding*: Obviamente, Kojima ha aprovechado el tirón de Reedus y compañía para **llamar un poquito más la atención** (aunque no le hace falta, es Kojima); sin embargo, también sabemos que HK es **un gran amante del cine** y me parece admirable que, «conociéndole», haya juntado su pasión de dirección de cine con el desarrollo de videojuegos.
- *Cyberpunk 2077*: Keanu **sabe escoger los guiones** que le presentan.

Pero el coste, así como el tiempo invertido y la calidad en general son también parte de esas variables.

«El tirón fan es mayúsculo».

—Israel Valderrama
Socio Black #29

Desde luego, no se puede evitar reconocer que el tirón fan que tienen es mayúsculo, pero, tal vez, la pregunta correcta es si son necesarios estos actores para generar este tirón comercial. Y mi opinión es que no. Sin duda, son un aliciente, pero ¿quien necesitó una actriz en un videojuego tan maravilloso como fue *Hellblade*?; ¿Acaso el viaje de Senua nos hubiese sido más atractivo, más emocionante o más enriquecedor por la contratación de una actriz profesional? Más allá de un punto de vista piramente de *marketing*, a día de hoy, **no creo que sea necesario**. Con la llegada del primer actor trabajando en un videojuego, Andy Serkis, allá en el año 2007 en *Heavenly Sword*, lo que realmente cambió fue la **captura realista de movimiento y expresiones faciales**. Eso fue un avance, pero no es necesario un actor para eso, y **Melina Juergens** fue el mejor ejemplo.

«Funciona, pero no me gusta».

***—Javier Mínguez** | Socio Gold #167*

No hay motivo para pensar que no vayamos a seguir viéndolo. Es una tendencia que funciona, pero que personalmente no me gusta. Me encanta ver caras nuevas y **no le veo mucho sentido** con las posibilidades que da el modelar personajes. En las películas de animación ponen voces a personajes, pero no se dedican a poner sus caras en la pantalla. Vende, sí y desconozco hasta qué punto el trabajo de un actor consolida las expresiones faciales en el videojuego pero... ver a actores reales **me saca un poco de lo que juego**.

«Lo lógico sería pensar que sí».

***—Rodrigo Peña** | Socio Gold #211*

Lo lógico sería pensar que sí. Con los avances en *mocap* y lo bien que se reflejan en motor la mayoría de los matices que puedes dar mientras que actúas, está claro que **la tecnología no es un problema**. Como reclamo publicitario, contar con un famoso **siempre ayuda a vender más** unidades y, en caso de no saberlo ya los *publishers*, después de la reacción del público de este E3 con Keanu no queda duda alguna.

Más que el hecho de atraer a estas estrellas reconocibles, creo que lo interesante es que estos a su vez pueden **atraer a otros actores**, haciendo que se interesen más en el videojuego como medio.

GRACIAS POR TANTO

Este sueño no sería posible sin el apoyo de todos los héroes que, mes a mes, nos premian con su apoyo.

A todos, de corazón, gracias por permitirnos soñar.

Socios Black

Rodrigo Díez Villamuera
Roberto Cabo Moreta
Francisco J. Gil Macho
Félix Barrachina García
Javier Navarro Cano
Salvador Fernández Salido
Marco A. Fernández
Silvestre Montiano Morales
Jaume Mingot Buforn
Samuel Mena Costa
Santiago Souto González
Kenny J. Díaz Allca
Juan Lillo de la Fuente
Jorge Sánchez Hernández
José Á. González "Champunes"
Adrián González
Pau Damia Olle i bou
Adrián Torres Fernández
Carlos Martín García
Alberto Gamarra Pozón
Ramón José Rodríguez Heredia
Nazaret Nogueiro "Crunchy"
Ramiro Díez Villamuera
Ricardo Fernández Andrés
Iñaki Unanue
Iñaki Albizua Avelli
Marcos Carballo Ceballos
Javier Palacios Barriga
Israel Valderrama Quintana
James Phelan de Haro
Sergi Perucho
Alberto San Segundo Sierra
Mateu Gramunt Arbó
Rafael Rodríguez Concepción
Carmen Sánchez Matas
Félix Castillón
Mario García Soto
Sergio de la Cruz
José Matías Arce Alcázar
Javier Ignacio Calvo Juan
José Antonio Marín López
Buru Aran
José Piqueres Torres
Jose Francisco Aranda
Juan Polo
Diego Giménez
Leo Tilie
Óscar Morcillo
Adrián Arbos
Daniel "TraiSkizzó" Tejeharinas.
Joaquim Griñó
Alex Roncal
Ricardo Sierra Larrosa
Judit López
David Rubio Galán
Samir Ashley Djeebet
Roger Sellares Llobet
Miguel Losa Crenes
Maria Victoria Gil Gajete
Miguel Covarrubias Brassesco
Daniel Dominguez Alvaro
Mikel Entrena
Fernando Sánchez "Sckorpion"
Rubén Bellerín Banderas
Antonio Jesús Moreno Burgos
Cristina Méndez González
Daniel Garrido Marcos
Sandro Brant Alonso
Carlos José Vinuesa Álvarez
Félix Díez Cerdá
Carlos Peinado
Juan Andrés Hurtado de Mendoza
Lorenzo Bravo Perez
Jose Juan Cañete Gonzalez
Sergio Martínez Méndez
Jaime Revello Álvarez
Adrián Granados Moreno
Yoshua Garcia Mogensen
Pedro Aranda Fernández
Juan Camilo Aguilar
Ernesto Miguel Zamora
Álvaro Lleó Regot

Socios Platinum

Raimon Martínez Prats
Julio Sanz Rubio
Sergio Sampedro Maestro
David Ruiz Vallejo
Marc Sánchez Martínez
Dennis Cuesta Peña
Diego Cevallos
Philippe Chidoyan
David Oliva Tirado
Iván Marqués Marqués
Mª del Carmen Bellido Velázquez
Virginia Martínez Moya
Juan V. Herrera Ruiz
Antonio Mula Martínez
Sergio Bienzobas Cuenca
Mikel Thomen Pérez
Francisco J. García Utrera
Francisco García Manjavacas
Steven Castrillón Londoño
Jonatan López Monzó
Alonso Pérez
David Abelairas Lemos
Pedro Miranda Mendoza
Jonathan Rivas
Adrián Jiménez Salido
Manuel Hermida Ruido
Enric Llop Alonso
Alejandro García Rojo
Walter David
Albert Coch
Miguel Arán González
David Rodríguez Pérez
Jon Calonge
Sergio Serrano
Eugenio Miralles
Adolfo Fernández
David Da Silva Costa
Octavio Mercado
Desireé Calle
David Villegas Silva
Idoia Suarez Muruamendiaraz
Anna - Victòria Teixido Torrus
Víctor Muñoz
Francisco Fresno Contreras
Javier Gonzalez Novillo
Francisco Zenón Martínez Guirado
Pablo Fornali Manzanas
José Pascual
David Canela Lagunas
Antonio Asorey
Aythami David Caraballo Arrocha
Juan José Dolz Marco
Luis Miguel García González
Eric Benedí
Ricardo Vacas Romera
Pablo Corrales
Adrián Montalban
Alejandro Ruvalcaba
Alba Esteban Sánchez
César García Pérez
David Almodóvar Mateos
Sergio Moreno
Juan Luis Miravalles
Eduardo Moya
Gonzalo Balduvino
Kathrin Schlottbom
Jose Mejicanos
Elena María Aguilera
Julián Roncal
Samuel Oliver Ruiz
Ionatan Slivinski
Alberto Carrillo Pozo
Alex Jiménez
Miguel Paniagua Rubio
Alejandro Martínez Lerones
José Antonio Álamo Martín
Joshua Ricardo Pérez Berrios
Eva Varela Miranda
Héctor Alonso
Miguel Ángel Ambrosio Sequera
Jugatxi Apodaca Martínez
Juan Felipe Molina Benito
Antonio Huet Moyano
Eric Dote Sillero
José Manuel Díaz Rubio
David Yáñez Busto
Pablo Daniel del Socorro Plaza
Francisco Javier Gomez Flores
Lucas Silla
Héctor Cibanal Sánchez
Jacobo de la Torre Fernández
Santiago Martinis
Adrián Valcárcel Velazquez
Sergio De La Lama Álvarez

Socios Gold

Adrián Chavero
Héctor López
Iván Ferreira
Rubén Fúnez
Adrián Hernández
Rafael Quintana
David Martínez
Alberto Vicente
Gaizka Iruretagoyena
Pablo Jiménez
Aranzazu Mateo
Valvanera Moreno
Óscar Villamuera
Iván Fernández
Jordan Bocanegra
Eduardo Mendoza
Borja Rodríguez
Albert Esteve
Pedro Herrero
David Maldonado
Adrian Trigo
Xavier Solé
María García
Roque M. Guillén
Luis Manuel Sánchez
Alejandro Cebrián
David Toledo
Jaime Calvo
Andrés Zamora
Eliezer Plasencia
Francisco Fernández
Miriam Ranedo
Luis I. Roche
Adrián Morillas
Óscar Bustos
Raúl Criado
Sergi Mestres
Daniel Sánchez
Rubén Martínez
Gabriel Pérez "El Tocu"
Jairo González
Steven Jiménez
Guillermo Mena Juez
Andrew Lamas
Kilian Navarro
Ismael Abad
Ismael Gutiérrez
Ramon Belmonte
Cristian Cabrera
Francisco Atienza
Jordi Llop
Francisco Florez
Valentin Rodal
Eli López
Fanny Díez "Fu"
Víctor Flores Pérez
Eduardo Briales
Francisco López
Víctor Hurtado
Adrián Díaz
Daniel Moreno
Adrián Jiménez
Sergio Delgado
Javier Hernández
Aitor López
Manuel Buitrago
Mariano Esperanza

Carlos Coca
Daniel Navarro
Ángel San Millán
Humberto Guillén
Josep Frade
Jonathan Rodríguez
Arturo Sánchez
José F. Alonso
David Quiles
Adrián Calvo
Raúl Manero
Anchelotti di Funcia
Germán Martínez
Antonio Requena
Javier Martínez
Adrián Ojeda
Felipe Rodríguez
Adrián Saura
Iván Piquero
Alfredo Bernabeu
Alberto Pérula
Miguel Ángel Jiménez
Daniel Villagrasa
Marc López
Marcos Guarde
Nacho Requena
José María Villalobos
Oriol Pardo
Chibig Studio
Marçal Canals
Ángel Martínez
Joaquín Relaño
Albert Mariné
Diego Valentín
Gema León
José C. Percho
David Martínez
Olga Bas
Cristian Pregal
Evelyn Acosta
Antonio Ruiz
Marc Reniu
Ángel Martínez
Adrián Arriba
Ignacio J. Collado
Rubén Díaz
Francho Calahorra
Javier Larrea
Luis Bayo
Lucía S. Saez
Víctor Conesa
Mau Rodríguez
José García
Carlos Letran
Felipe Lemus
Samuel Miravet
Patrick Svensson
Pilar Carrasco
Daniel Wikstrom
Fernando M. Alonso
Ignacio Medina
Roque Lara
Luis J. Moreno
Luis Miguel Romero
Antonio Artigas
Rubén Castro
Francisco M. Galindo

Asier Fernández
Rubén Pérez
Sergio Casado
Daniel Ramos
Rafael Rodríguez
Alba Paz
Aleix Roca
Rafael Castillo
Adrià Urbina
David Cia
Ramón Fontecha
Daniel Retamero
Juan A. Blaya
Enrique Evangelista
Javier Mínguez
Albert Marx
Javier Fraga
María Sánchez
Marco Cruz
Cristian Jiménez
Mikel Carpio
Ana de la Calle
Alfonso Garcia
Daniel Barriuso
Daniel Gálvez
David Sánchez
Carlos Morales
Jose David de la Rosa
Ana Martín
Juan Ibáñez
Antonio Valdenebro
Roger Larriba
José M. López
Antonio Crespo
Juan Manuel Gómez
Francisco Lafont
Fernando Bernabeu
Miguel A. Rodríguez
Alejandro Altaber
Carmen Zúñiga
Tamara Prieto
Santiago García
David Juncà
Jorge Sánchez
Francisco J. Cervera
Cristian Legaza
David Cruz
Eusebio Villaverde
Samuel Hernández
Pedro Ruiz
Pablo Ramos
Juan A. Lorente
Sergio Pera
Rafael Martin Morales
Alejandro Rodríguez
Rodrigo Peña
Jordi Roig
Iván Fernández
José C. Martínez
Vicent Mengual
Carlos Barba
Carlos Suárez
Sergi Paniagua
Alberto Cuerva
Diego Hernández
Xavier Gras
Carlos Fernández

Cristina Jiménez
Marco Blanco
Raquel Díaz
Manuel Sagra
Gabriel Piedra
José A. Manrique
Jorge Almenta
Víctor Gómez
Enrique Pastor
Daniel Jesús Hernández
Manuel Castillo
Alfredo Lamana
Víctor López
MPGaming
Gemma Ara
Sir Jordi Escobar
José Carlos López
Juan J. Medina
Alfredo Crespo
Rafael Carmona
Denny Soto
Álex Moya
José M. Muñoz
Vicenç Sanz
Francisco González
Alejandro Fernández
Alejandro Muniesa
Julián Blanco
Jose Pedro Micol
Carlos García Vázquez
Daniel García
David Delgado
Asier Hernández
Cristina Álvarez
Xavier Bacardi
Cristina Simón
Aarón Ramos
Pablo José Fernández
Belén Muñoz
Alejandro de la Fuente
Jordi Carrés
Salva Fernández
Adán Valles
Nuria Taboas
José Barreiro
Guillermo Siliuto
Alexis Moevius
Daniel Sandoval
Alejandro Rodríguez
Daniel Durán
Iñigo Daniel Maroto
Antonio de la Torre
Alejandro Tejerina
Sergi Sin
Jonathan Sutil
Ruben Escura
Moisés Sánchez
Arán Castellà "La Llave"
José Carlos García
Adrián Buján
Guillermo Paredes
Endika Zuazo
Jesús Muñoz
Ernesto Martín
Xavi Vendrell
Francisco Patiño
Sofía Smaoui

Diego González
Mario Vadillo
Daniel Villaverde
Marcos Sánchez
Jesús Hormigo
David Luque
Alberto Pérez
Virginia Guitiérrez
Alejandro Santolaria
Albert Pero
Antonio Limón
Zuhaitz Uli "Zutxo"
Diego Oubiña
Francisco José García
Jorge Bermúdez
Óscar Mataix
Juan C. Sánchez
Antonio Florentino
Carlos A. Rosendo
Óscar Calafate
Alejandro Redondo
Carlos Fuentes
Jordi Torra
Marco A. Barón
Lidia E. Álvarez
Rubén Reche
Antonio J. Lozano
Álvaro Aguilar
Iván Torrijos
Urko Rivas
Ricardo Arias
Ángel Colom
Diego Pérez
Carlos Izquierdo
Laura J. Gómez
Álvaro M. Guiñón
Jesús Armario
Marcos Fernández
Darío Herrera
Roger Olier
Ricardo Guzmán
Santiago de Vicente
Álvaro Moral
Salvador Beato
Alejandro López
Alberto A. Sánchez
Ignacio de Miguel
Ismael Pérez
Cristian González
Joan Pons
Ismael López González
Álvaro Ventura
Pablo Lara
Ismael Cabanas
Carles Domingo
Beatriz Tirado
Mariano García
Antonio Sánchez
María Calvo
Javier Amat
Raúl Mulero
Daniel García
Albert Galán
Raúl Naharro
Luis Alfaro
Manuel Peña
Elena Guzmán

Jonathan Castillo
Alexandre L. Becerra
Benjamín del Valle
Ismael Madroñal
Rubén Barragán
Albert Badía
Joshua Rebollo
Gonzalo Sánchez
Innoarea Projects
Jaimes Lamas
Joshua Gasch
Antonio Guerrero
Adrián Marcelo
Jesús Grimaldi
David Reyes
Arturo González
Ana Zárate
Pedro J. Bernal
Andrés Chacón
Clara Elena Castaño
Pablo Soler
Miguel Jaume
Carlos Zamora
Igor Fernández
Juan A. Morante
Gabriel Ferreiro
Roberto Gualda
Albert Manjon
Joaquim Navarro
Manuel Zamora
Álvaro Fernández
Joaquín Nieto
Jose Sanz
Andreu Soronellas
Álvaro Valhondo
Pedro Úbeda
Daniel Fernández
Antonio F. Hodas
Daniel Moreno
Antoni Mesquida
Iñigo Iturralde
Federico Alarcón
Santi Rodríguez
Sergio Martínez
Luis Brazo
Adrián González
Pedro D. Fernández
Razvan Arato
Pablo Vázquez
Iván Torres
Víctor M. Fernández
Gonzalo Romero
Javier Molina
Fran Artilles
Jesús Chaparro
Juan Fco Melgar
Javier Ruíz
Mario Urdiales
Ros M. Benito
Fernando Gómez
Salvador López
Joan Masanes
Andrés Vázquez
Sergio Calvo
Sergio García
Ignacio de los Santos
Sandro Chinea

Gonzalo Valdivieso
Sergio González
Anaïs Galván
Cristina Almansa
Jose J. Gallego
Gema A. Zamorano
Ramón Fernández
Hector García
Guillermo Souto
Carlos Aramendía
Manuel Carvajal
Carlos Hernández
Álvaro Sánchez
Juan C. García
Iván López
Juan Marcos
Mario Díaz
Arkaitz Vicente
Carlos Forcada
Juan M. Alguacil
Aitana Rama
Javier Matellanes
Ricardo Crespo
Jorge García Vega
Sergi Busquets
Luis Rodríguez
Beatriz Sánchez
Montserrat Rafael
Susana Díaz
Francisco Sánchez
Alejandro Ramos
Amós D. Dionis
Alfredo Garrido
Daniel Abeledo
Antonio Acuña
David Molina
Alejandro Outeiriño
Marc Vilajosana
Francisco J San Nicolás
Luis Yáñez
Alejandro Álvarez
Daniel Martín
José L. Pérez
Albert Martínez
Enrique Pastor
Xabier Linazasoro
Miguel Ortega
Francisco J. Fernández
Diego Mellado
Francisco J. Antúnez
Enrique Gutiérrez
The Game Kitchen
Fernando J. Navarro
Antonio Rubio
Diego Novoa
Pablo Fernández Bravo
Plácido Torres
Pablo Alonso
Rubén Roca
Fermín Ruíz
Alejandro Barrachina
Alberto Ramírez
Daniel J. Pérez
Rubén Sarmiento
David Collado
Alberto Cano
Miguel Cuenca

Víctor González
Enrique Lagares
María Molinos
Rubén Díaz
Carlos J. Huidobro
Enrique Checa
Fermín Conejo
Alberto Bodero
Sonia Ruiz
Mariano Altable
Jordi Llopis
Francisco J. del Rosal
Sara Carballo
Sergio C. González
Ángel Griñán
Antonio Gallardo
Anabel Cubaró
Andrés Aguilar
Borja Zanón
Francisco J. Saavedra
Ramses Brumos
Arnau Molera
Javier Martínez
Rubén Pico
Javier del Oso
Jesús García
Ángel M. Montero
Omar A. Choy
Andrea Asensio
Manuel Romero
Daniel Sellers
Cristo G. Bolaños
Vicent Pardo
Ibán Redondo
José M. Valera
Pablo de Manuel
Iván Zahinos
Julián J. Rodríguez
Noemí Martín
Juan Blanco
Daniel Fernández
Eloy Escrihuela
Asier Rodrigo
Sandalio J. González
Aitor Coves
Carlos Fernández
José Serrano
José Rodríguez
Antonio G. Yuste
Unai Beitia
Daniel Ortega
Roberto Arturo
Luis Albarrán
Tony Cuevas
Javier Untoria
Miguel Á. Alfaro
Daniel Jiménez
Pablo S. Giorgi
Jose M. Galian
Alejandro Reinosa
Armando González
Roque Carrillo
Alfonso Lázaro
Julio A. Polanco
Luis Hervas
Samuel García
Juan C. Campaña
Hugo Fons
Alejandro López
Daniel Pineda
Jesús López
Samuel Álvarez
Antonio Baeza

Jose Rodriguez
Iván Román
Francisco L. Gutiérrez
David Matín
Cristina Ferragut
Xende Rodríguez
Mikel González
Juan C. Suárez
Luis Alvar
Javier Valor
Rubén López
Josep Martínez
JanduSoft
Antonio M. Alarcón
Play It Foward Interactive
Mireia Rojas
Luis Escalada
Sergio de la Calle
Eder Alonso
Rubén Simó
Juan F. Vicaria
Juan A. Palavecino
David Modesto
JD Pérez
Manuel Díaz
Iyari D. García
Germán Torres
José F. Orellana
Juan G. Rebolo
MondoXbox
Pablo Garitano
Sergio Calzada
Jorge Cuairán
Juan Modino
Cristian del Toro
Gonzalo Sánchez
Sergio Salmerón
Alberto Llorca
Enric Segalà
Adrián Porcel
Manuel Girela
Ana I. Sánchez
Adrián Rangel
Lazaro di Tiore "Apolskis"
Rubén Romero
Francisco Navea
Marina Martínez
Noemí Fernández
Gonzalo Martín
Egoitz Sanz
Mario González
Saúl Martín
Jesús Abel
Juan A. Lorente
Juan M. Espárrago
Maimax
Samuel González
Eduardo J. García
Fernando Morillo
Roberto Torres
Jose Manuel Camacho
Rosa Almazan Urbaneja
Josefa Riquelme
Miguel Castellanos
Daniel Pérez
Francisco B. Flores
Luis Alonso
Juan Montes
Jorge Ferrerirós
Ángel Pancorbo
Javier Rueda
Israel Ruiz
Basilio Hernández

Raúl Ureña
Daniel Segura
Marina de la Torre
Joaquín Serrano
Javier López
Alberto Martínez
Gorka Herrero
Francisco J. Romero
Albert A. Victoria
Julia Gil
Diego Riesgo
Álvaro Ugarte
Víctor A. Cantó
Juan Luis Milán
Alberto Carrion "Héroe"
Hugo Sanjuán
Carlos Belmonte
Sonia Gómez
Alejandro Gamir
Alejandro Jorques
Loli Carrasco
Alejandro Balbuena
Alexandre Serra
Daniel García
Manuel F. Quesada
Gonzalo Fuente
Miguel Á. Escudero
Javier López
Víctor Martínez Álvarez
Mariano Fernández
Víctor M. Zurro
Raúl Rubio-Munarriz
Maria J. Sagra
Juan A. Bandera
Felipe Piña
Marta Sigueros
José L. Arriaza
Elena Galán
Guillermo Murillo
Agustín Navarro
Cristina Sicre
Ángel Fernández
Javier Marín
Arnau Baeta
Jose Domingo Luque
Miguel Cogolludo "Cabe"
Cristina Verano
Óscar López
Luis A. Lloreda
Albert Rodríguez Budia
Pablo Ariza
César Murillo
Raul Cano
Joel Casado
Francisco J. Iglesias
Silvia C. Díaz
Alberto Martín
Noelia Hidalgo
Sofía González
Julio Carmona
Daniel Valenzuela
Arturo Pérez
Israel Sánchez
Alberto Burgos
Tony Rosón
Alberto Fuentes
Javier Marín Cobos
Pablo González Taboada
Lorenzo A. Martínez
Victor Valle
Daniel Gómez
Gonzalo Bielsa
Carles Llusa

Carlos Jordan
Jorge Jankovich
José Carlos Entrena
Antonio Jesús Fernández
Juan David Ramírez
Juan Carlos Pérez
Jaime Sánchez-Seco
Gerard Martí
Charlie Infante
Francisco Javier Sánchez
Jose C. Ponce
Juan M. González
Pedro Jose Atenza
Eric Bayona
Raúl García Bravo
José Flor
Javier Morales
Iris Ruano
Ricardo Fernández
Jaime Vélez
Jesús D. Brigido
Ana Souto
Magnolia González
Raúl Ugarte
Antonio Cano
Víctor Castilla
Diego Bonilla
Carlos Ángel Aparicio
Daniel Moya
Iván Masedo
Héctor Hierro
Jonatán Huertas
Manuel Reyes
Fernando González
Francisco J. Sosa
Andrés del Barrio Pérez
Sergio Alonso
Raúl Calzada
Cristian Blanco
Pedro Aroca
Adrián Gómez
Ancor Ramos
Jordi Cebrián
Aitor Pastor
Alba Esteban
Óscar Aparicio
David Paz
Juan C. Castro
Alvaro Gutierrez
Francisco Vila
Ángel Carrasco
Brais Vidal
Pablo Contreras
Rubén Acebal
Israel Calderón
Alexis López
Francisco José Cuesta
Adrián Hernández
Eduardo Robles
Gaizka Mata
Oriol Jiménez
Carlos Ramírez
Eva Farto
Elena Asensio
Alejandro García
Sara Parra
Pedro Rosa
Manuel Cruz
Álvaro Martínez
Óscar Costa
Alejandro Alcolea
José Manuel Toledo
Ángel Villanueva

Kevin Rovira
Adrián Hernán
Juan Antonio López
Francisco Javier Salas
Adrián Fabregat
Alberto Alguacil
Eloi Puigferrer
José Breso
Juan Vicente Carrio
Jacobo Martín
Diego Ferreiro
Sheila Mellado
Sergio García
Sergio Ferreira
Daniel Rodríguez
Víctor Manuel Fernández
Juan Miguel Fuentes
Julio Cortés
Daniel Comeche
Ramón Domec
Carlos Segura
Iván González
Manuel Navas
Cristian Gerhardt
Rafael Rodríguez
Sergio Cristauro
Ignacio del Corral
Miguel Castro
Òscar Hernández
Angel Alvarez
Marcelo Cañero
Demetrio Muñoz
Francisco Aguilera
Marcos Casal
Santiago Garcia
Sergio Martín
Víctor Sánchez
Juan Palacios
Raúl de la Villa
Gonzalo Hernández
Wilfredo Bañares
Manuel Gil
Ricardo Núñez
José Martínez
Sergio Franco
Javier Alfredo Burillo
Darío Muñoz
Darío Villena
David Garcia-Arroyo
Albert Mercade
Francisco Javier Rodríguez
Isaac Álvarez
Ivan Alcazo
Antonio Rivas
Alfonso Ruíz




MEJOR REVISTA
2018
PREMIOS DEVUEGO
GTM
WWW.GAMESTRIBUNE.COM
9 788412 075908